

12/98
CYBERMEDIA
MUSIC: CHARTBREAKER IM EIGENBAU
fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SEGA
ASTEROIDS
MAN!AC
ACTIVISION
2 RIESEN POSTER
10 SEITEN SPECIAL
Tokyo Game Show
Alle Dreamcast-Spiele, Playstation-Trends & neue Handhelds
Blaze & Blade
Fantasy-Traum für die Playstation
Vorteil N64?
Super-Auflösung dank Doppel-RAM
Colony Wars 2
Testentscheidung im Weltall
RENNSPIEL-FINISH
88% TOCA 2
77% Test Drive 5
84% Formel 1 ´98
82% XG 2
Referenz für N64? Top Gear Overdrive
4 398044 105901 12



www.toca2.com







- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK



8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN



LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



REALISTISCHE HELMKAMERA



KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN





7 MARKENMEISTERSCHAFTEN INKL. FORMEL FORD





DUAL SHOCK™
KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK
H.-J. STUCK
ECHSEL
BLEND-37-
RENAULT
PlayStation
Codemasters®
PC CD ROM Win 95 & 98

„Eine wahre Strategieperle"

Ulf Schneider, Mega Fun

2000

DAVID BRABEN

PC PLAYER 11/98



V2000 ist kein Nachfolger des legendären „Virus", sondern ein völlig eigenständiges, innovatives Actionspiel für Leute mit Köpfchen und Freude an sehr ungewöhnlichen Einfällen.

Thomas Werner, PC Player









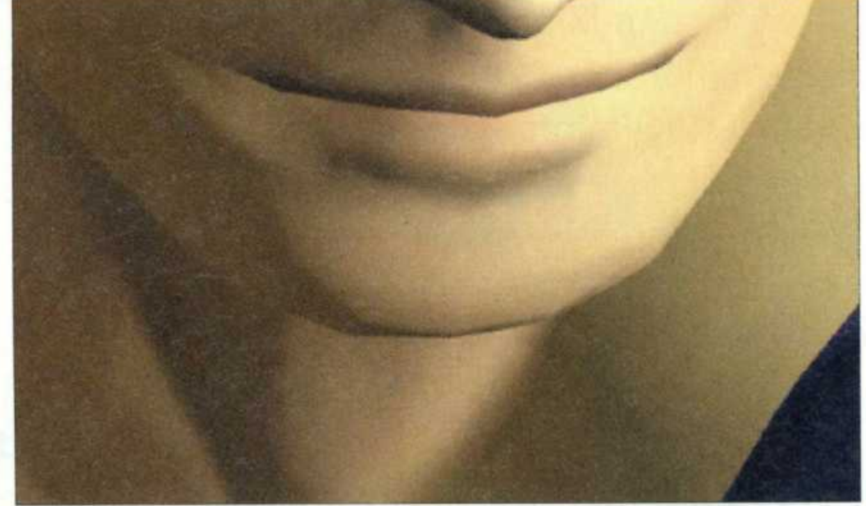




Global isoliert

Die Rechtslage scheint klar, Sonys Import-Blockade nicht mehr zu stoppen: Noch bevor ein Gericht über Japan- und US-Spiele entscheiden muß, geben die Händler nach: Keine Bestellungen mehr nach Hong-Kong oder in die USA!

Spieler, denen ihr Hobby wirklich wichtig ist, sind empört: Wie können 200 oder auch 5.000 Importe schaden, wo doch ein offizieller PAL-Hit bis zu 200.000 Einheiten verkauft? Schießt Sony mit Kanonen auf Spatzen? Kaum nachvollziehbar, daß professionell synchronisierte PAL-Titel trotz günstigem Preis und Mega-Marketing nicht mit überteuerten Spielen in unverständlicher Sprache konkurrieren können, die ganz ohne Werbung und Hype-Hysterie vereinzelt in den Läden auftauchen. Machen die Vertriebsprofis bei Sony, Konami & Co. irgendetwas falsch, oder liegt der Grund für die Import-Phobie ganz woanders, z.B. in der Angst vor einer vorzeitigen Indizierung durch eine noch immer kaum berechenbare BPjS?



Bislang konnten Spieler eine kurze (oder im Fall von Rollenspielen ewige) PAL-Dürrephase durch den Import-Seitensprung ausgleichen. Auch beim Übergang zwischen zwei Konsolengeneration blieben so die wichtigsten und treuesten Kunden am Ball. Doch jetzt ist die Artenvielfalt im Spielesektor bedroht: Keine Strategie- und Rollenspiele mehr in Deutschland, kaum noch 2D-Ballereien, Classic-Neuauflagen und exotische Sportumsetzungen. Der Nachteil liegt im Spaß-, aber auch im bundesweiten Knowhow-Verlust: Neben den ernsthaften Spielern (siehe Leserbriefe auf Seite 109) blieben deutsche Entwickler, Händler, Presse, aber auch viele Product Manager dank Import global informiert; der Blick über den Tellerrand auf andere Märkte und in die Zukunft gehört für deutsche Spieler und Profis seit Jahren dazu – zum Segen der Einzelhändler und ganz ohne Raubkopien. Dank Sony wird das Stammklientel der Hardcore-User, aber auch das Knowhow der Profis schrumpfen. "Parasite Eve", "R-Type", "FF Tactics"? Nie gesehen, nie gehört.



Vom Import-Stop nicht betroffen: "Virtua Fighter 3" (Dreamcast)





Das spöttische Lächeln ist unserem Redaktionsneuzugang inzwischen vergangen: Aus privater Spieleidylle (zockt indizierte Ego-Shooter bis heute auf dem Amiga) hat es Thomas Szedlak in den rauhen Alltag eines MAN!AC-Testarbeiters verschlagen. In der internen Hackordnung rutscht damit Ulrich Steppberger einen Platz nach oben, ungeliebte Aufgaben ("Kill mir doch mal den Endgegner in Level 14!") bleiben nun an Thomas hängen. Sein erstes Gehalt hat Thomas schon fast verplant: "Mal schauen, ob das Dreamcast was taugt..." Glück für Thomas, daß sich Sega dem oben geschilderten Import-Stop explizit nicht angeschlossen hat.



28 Kompromißloses Playstation-Rennspiel von Psygnosis: "Rollcage" pflegt einen ziemlich heftigen Fahrstil.

8 Live aus Japan: Fernost-Experte Winnie berichtet von der Tokyo Game Show und zeigt alle Spiele-Ankündigungen für Dreamcast.

26 Ein neues Fantasy-Rollenspiel läßt Playstation-Besitzer frohlocken: Kann "Blaze & Blade" die Qualität eines "Final Fantasy 7" erreichen?

MAN!AC

NEWS

FEATURE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS

SEGA CHALLENGE DAY 2
THE FINAL COUNTDOWN

Das Dreamcast rollt auf die Startgerade: Wenige Wochen vor dem Japan-Release zeigt Sega das Software-Angebot und spricht über neue Strategien und Kooperationen.

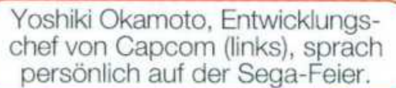
Sensation auf der zweiten "Challenge Conference": Neues "Resident Evil" für das Dreamcast!



Schritt für Schritt hat sich Sega dem Tag X genähert, jetzt ist alles bereit für den Gegenangriff auf Sony und Nintendo: Ein letztes Mal vor dem Japan-Debüt am 27. November versammelt Sega seine Partner und die Presse zu einem "Challenge Day", auf dem diesmal nicht mehr mit Hardware geprotzt, sondern mit konkreten Spielen überzeugt werden sollte. *wi*

Spieleprominenz
Ja zum Dreamcast

Vor den Spielevorführungen rief Sega Persönlichkeiten vors Publikum, auf deren Dreamcast-Statement viele Fans sehnlichst warteten: Unter den Klängen der "Ghosts'n'Goblins"-Musik betrat Capcoms Entwicklungschef Yoshiki Okamoto die Bühne, um "Resident Evil" fürs Dreamcast zu bestätigen. Unter dem Code-Namen "Veronica" verspricht Okamoto (legendärer Designer u.a. von "Gunsmoke" und "Sidearms") die technisch beste Umsetzung des berüchtigten Themas. Kurze Filmschnipsel mit der Heldin und vielen Zombies folgten – freut Euch auf bessere Texturen, mehr Blut und noch gräulichere Gegner.



Yoshiki Okamoto, Entwicklungschef von Capcom (links), sprach persönlich auf der Sega-Feier.

Inhaltlich kamen Okamoto noch keine Details zum Horror-Update über die Lippen: Der Code-Titel verweist aber auf Capcoms Absicht, sich die Zahl 3 aufzuheben: Wir vermuten, daß "Resident Evil 3" für die Playstation erscheint, "Veronica" exklusiv auf dem Dreamcast bleibt.

Für Insider noch überraschender war der Auftritt eines anderen Spiele-Managers, Namcos Yasuhiko Osada. Dessen Arbeitgeber ist für seine Treue zu Sony bekannt und stellte der Playstation die Killer Application "Ridge Racer" und ein technisch verwandtes Automatensystem (System 12) zur Seite. Jetzt scheint Namco entschlossen, das Lager zu wechseln: Auch wenn Osada noch keine Spielenamen nannte, vermutet MAN!AC ein Dreamcast-Engagement sowohl im Heim-, als auch im Spielhallenbereich. Als dritter VIP der japanischen Spieleszene betrat AM2-Boß Yu Suzuki die Bühne: Nach wegweisenden Prügel- und Renntiteln für die Spielhalle, hat das 3D-Genie die Arbeit an seinem ersten Konsolenprojekt aufgenommen. Auf der Konferenz äußerte sich Suzuki noch vorsichtig zum "Project Berkley", verriet jedoch, daß es sich dabei nicht um einen Action-Kracher, sondern um neuartiges, globales Rollenspiel mit 500 Charakteren, Fahr- und Flugzeugen handelt. "Es ähnelt weder 'Final Fantasy' noch 'Dragon Quest', lediglich die Größe hat es mit diesen Titeln gemein", grenzt Suzuki sein Top-Secret-Konzept zu traditionellen Rollenspielen ab. Wichtig ist ihm bei der Entwicklung die natürliche Bewegung aller Charaktere, an der er seit "Virtua Fighter" forscht.



Mittendrin satt nur dabei: Die Dreamcast-Hardware sorgt für schockierenden Horror-Realismus.

Sonic & Co.
Kaufargumente von Sega

Eine eigene, von der "Challenge"-Show abgegrenzte Pressekonferenz war Sega seine wichtigste Dreamcast-Originalentwicklung für 1998 wert: Über "Sonic Adventure" informierten der legendäre Sonic-Designer und "Adventure"-Produzenten Yuji Naka sowie der Director eines 3D-Großprojekts, an dem rund 100 Leute arbeiten. Eine Stunde lang beant-

worteten beide die Fragen internationaler Journalisten, wobei einige Antworten mehr verschwiegen als verrieten. Der Bekräftigung, "Sonic Adventure" sei ein Solo-Spieler-Titel ohne Modem-Unterstützung, schickten Naka und Isuka z.B. umgehend ein verschmitztes Fragezeichen hinterher – die Pressevertreter wußten weniger als zuvor. Andere, teils recht simple Fragen, wie z.B. nach der Anzahl der Levels, wurden ausweichend



Das neue "Sonic" ist fast fertig, lächelnd stellt sich Produzent Yuji Naka (2.v.r.) den Fragen internationaler Journalisten.

beantwortet: "Um die Tiefe unseres Spiels zu beschreiben, ist die Anzahl der Levels nicht wichtig", erklärt Naka – auch bei einem Rollenspiel käme keiner auf die Idee, nach Levels zu fragen. So stellten die Sonic-Kreativen mehrmals klar, daß Ihr "Sonic Adventure" kein 3D-Jump'n'Run à la "Crash Bandicoot" sei, sondern ein 3D-Abenteuerspiel mit sechs unterschiedlichen Helden, zwischen denen Ihr während des Spiels wechselt. Den Term "A-Life" benützt Sega, um die Interaktion zwischen Helden und CPU-Kreaturen zu beschreiben – je nach Eurem Auftreten verhalten sich die Wesen anders. Ein Charakter darf via VMS aus dem Spiel herausgenommen und außerhalb der "Sonic Adventure"-Welt bearbeitet werden.

Sonics Schnee-, Canyon- und Hightech-Welten werden durchflogen, -schlittert und -rutscht. Auch das klassische Hüpfen hat Sonic nicht verlernt. Da zielgenaue Sprungbewegungen in der dritten Dimension aber schwieriger sind als in einer flachen 2D-Welt, mußten Naka & Co. die Steuerung überdenken: Der erste Knopfdruck hebt Sonic in die Luft, der zweite dirigiert den hüpfenden Helden automatisch zu seinem Ziel.



Grafisch jedem Playstation-Spiel weit überlegen: Climax´ Action-Adventure "Blue Stinger".

Neben "Sonic Adventure" hat sich "Blue Stinger" zum Dreamcast-Kaufargument entwickelt, ein "Resident Evil"-ähnliches Action-Adventures, das wir in MAN!AC 11/98 enthüllten. Inzwischen ist auch die Sega-Chefetage vom Potential des Titels überzeugt und lud internationale Beobachter zur Pressekonferenz. Hier machten die "Blue Stinger"-Entwickler keinen Hehl aus ihrem Faible fürs Hollywood-Kino, aber auch für japanische TV- und Kinotrickfilme. Ihr Team hat sich vom Climax-Kern und dem Label "Climax Pictures" abgespalten, um den interaktiven Horror-Thriller kreativ unabhängig zu entwickeln. Wie in MAN!AC 11/98 berichtet, ist "Blue Stinger" grafisch beeindruckend und beweist, daß mit dem Dreamcast eine neue Spielegeneration anbricht. "Blue Stinger" erscheint in wenigen Wochen und war bereits voll spielbar: Der Held kann springen und spurten, schwimmen, Objekte aufnehmen und verschieben. Action-Adventure-Rätsel waren in die Version nicht eingebaut; um die Fähigkeiten der 3D-Engine sowie Animationen und Effekte zu zeigen, hatte Climax eine vereinfachte Version zur Konferenz gebracht.



Träumt vom interaktiven Spielfilm: "Blue Stinger"-Macher Nishikagi.

Fazit
Hardware mit Zukunft

Unterm Strich kann Sega mit der bisherigen Entwicklung auf dem Dreamcast-Zukunftssektor zufrieden sein: Nachdem die erste "Challenge Conference" (MAN!AC 8/98) das Hardware-Konzept unterstrich, überzeugte die zweite Veranstaltung jetzt vor dem Debüt mit einem massiven Spieleangebot. "Blue Stinger" und "Sonic", "VF 3" und "Sega Rally 2" sowie die Aussicht auf ein baldiges "Resident Evil" – das ist mehr, als Sega allen vorhergehenden Konsolen zusammen mit auf den Weg gab. Kein Vergleich zum Saturn-Debüt, dem 32-Bitter begleiteten lediglich eine halbherzige Automatenumsetzung und ein einziges Originalspiel ("Clockwork

NAOMI: UNTERSTÜTZUNG AUS DER SPIELHALLE

Noch stärker als im Fall des Saturn hat Sega sein Automatengeschäft in die Dreamcast-Zukunft eingeplant: Zeitgleich mit der Heimkonsole erscheinen in der Spielhalle die ersten Automaten auf Basis der neuen "Naomi"-Hardware – CPU, Sound- und Grafik-Prozessor sind mit den entsprechenden Dreamcast-Bauteilen identisch. Der Unterschied zum Heimgerät liegt im Speicher: Mit mindestens 32 MByte Hauptspeicher (Dreamcast: 16 MByte) sowie weiteren 16 MByte RAM für die Grafik ist jede Naomi-Platine bestückt. Außerdem liegen die Spiele nicht auf lahmen CD-ROMs, sondern auf ROM-Chips, auf die in Sekundenbruchteilen zurückgegriffen wird. Ähnlich wie das Dreamcast siedelt Sega auch Naomi im Leistungsbereich des Vorgängers "Model 3" an. Die Lockung "Model-3-Power zu einem Bruchteil des Preises" geht auch an andere Automatenhersteller. Bislang wollen rund 20 Firmen die Naomi-Technologie nutzen, darunter Capcom und Tecmo.

Die Weichen für Dreamcast-Nachschub aus der Spielhalle sind also gestellt, aufgrund der identischen Bauteile entfällt ein Großteil des Konvertierungsaufwandes. Inwieweit der geringere RAM-Speicher des Dreamcast Kürzungen und Abstriche bei den umgesetzten Spielen erfordert ist noch nicht bekannt.

Zumindest einen Teil des Mehr-RAMs verschlingt die höhere Auflösung der Naomi-Spiele, die in der Dreamcast-Version nicht dargestellt wird. Davon abgesehen scheinen zügige 1:1-Umsetzungen möglich.

Last but not least besteht zwischen Naomi und Dreamcast eine kleine, portable Schnittstelle: Das "Visual Memory System" (VMS) kann auch an Automaten gestöpselt werden; japanische Spieler sind ab November aufgefordert, ihre Spiele- und Heldendaten zwischen Wohnzimmer und Spielhalle hin- und herzutragen. Welche Arcade-Titel vom Memory-Transfer Gebrauch machen, ist noch nicht bekannt.

Automatenspiele auf Naomi-Basis

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat´em-Up	1998
Dynamite Baseball 98	Sega	Sport (Baseball)	1998
House of the Dead 1 1/2	Sega	Zielkreuz-Shooter	1998
House of the Dead 2	Sega	Zielkreuz-Shooter	1998
Naomi Drive	Sega	Rennspiel	1999

SEGA: HAUS-EIGENE HIGHLIGHTS

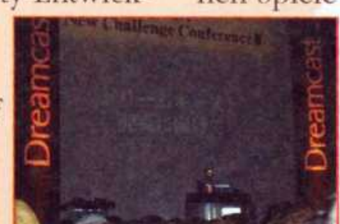
Trotz Capcom, Hudson & Co. bleibt Sega selbst der fleißigste Dreamcast-Entwickler: Vorhang auf für alle Sega-eigenen Projekte, die noch dieses Jahr in die Läden kommen.

Evolution



Grafischer Quantensprung für Rollenspieler: Ob Titel wie ESPs "Evolution" auch beim Deutschlandstart dabei sind, hat Sega noch nicht entschieden.

Auch wenn Sega diesmal mächtige Lizenznehmer zur Seite stehen und gewichtige Third-Party-Entwicklungen bereits angekündigt sind, möchte sich der Hersteller nicht ausschließlich auf seine Partner verlassen: Mit Hochdruck arbeiten alle Sega-internen Teams sowie die treuen Verbündeten bei Climax an einer breiten Spielepalette – diese Sega-eigenen Spiele stellen wir Euch auf den folgenden vier Seiten vor.



Eine Liste aller auf der "Challenge Conference" angekündigten Titel (einschließlich der Third-Party-Spiele) findet Ihr auf Seite 13.

Knight") in die Geschäfte. Auch ohne die europäischen Launch-Titel von Bizarre, Argonaut & Co. sowie die versprochenen US-Produktionen wirkt die Software-Perspektive für das Dreamcast rosig. Wir MAN!ACs können den Tag kaum erwarten, an dem wir das Dreamcast zum ersten Mal ans Redaktionsnetz legen.

Climax Landers



Die Abspaltung eines Teams aus dem japanischen Software-Haus Climax verwirrt die internationale Presse. Nicht richtig ist, daß es sich bei Climax und Climax Pictures um zwei verschiedene Firmen handelt. Beide Studios gehören nach wie vor zusammen und entwickeln lediglich ihre Dreamcast-Projekte unabhängig voneinander. Während "Pictures" mit "Blue Stinger" glänzt, trumpft das alte Climax-



Climax Landers: Wiedersehen mit Helden u.a. aus "Landstalker" und "Dark Saviour".



Vom "Sega Rally"-Lenkrad bis zur eMail-tauglichen Tastatur ist das wichtigste Dreamcast-Zubehör bereits serienreif

Dreamcast Zubehör

NAME	ERSCHEINT (IN JAPAN)	PREIS	BEMERKUNG
Visual Memory System (VMS)	November	2.500 Yen (zirka 35 Mark)	Die mit LCD-Display aufgepeppte Memory-Card ist das wichtigste Zubehör der Dreamcast-Startphase: Sie dient zum Speichern Eurer Spielstände, als individueller Mini-Bildschirm für Multiplayer-Titel und auch als mobiles Zuhause für Helden aus "Sonic", "Godzilla" und anderen Dreamcast-Spielen. Das VMS kann sowohl in den Dreamcast-Controller geschoben, als auch mit einem zweiten VMS frontal gekoppelt werden.
Alternativer Controller	November	2.500 Yen (zirka 35 Mark)	Obwohl die Konsole mit vier Joypad-Ports protzt, liegt ihr im Lieferumfang nur ein Joypad bei. Zum Hardware-Start bietet Sega deshalb baugleiche Controller-Alternativen in unterschiedlichen Farben an. Kabellänge: 2 Meter.
Racing Controller	November	5.800 Yen (zirka 80 Mark)	Gleichzeitig mit dem Grundgerät und der Automatenumsetzung "Sega Rally 2" kommt ein Dreamcast-exklusives Lenkrad via Sega in den Handel. Zusätzlich sind vier digitale Knöpfe und ein analoger Knüppel in das zwei Kilo schwere Zubehör eingebaut.
Arcade Stick	November	5.800 Yen (zirka 80 Mark)	Was dem Rally-Piloten sein "Racing Controller" ist dem Prügelprofi der Arcade-Stick: Unkaputtbar, mit spielhallentauglichem Stick und sechs authentisch angeordneten Feuerknöpfen kommt das 1,5 Kilo schwere Zubehör zeitgleich mit "VF 3tb" in den Handel.
Dreamcast Keyboard	November	4.500 Yen (zirka 60 Mark)	Das Internet spielt in Segas Strategie eine wichtige Rolle, deshalb darf eine Tastatur zum Hardware-Start nicht fehlen. Für eMail-Korrespondenz und andere Network-"Arbeiten" unerläßlich.
Fishing Controller	Februar 1999	n.b.	Noch keinen Preis wollte Sega für seine Dreamcast-Angel verraten, die u.a. die hauseigene "Get Bass"-Automatenumsetzung unterstützt.
Microphone Device	n.b.	n.b.	"Viele" Spiele sollen laut Sega das Dreamcast-Mikrophon zur Sprachsteuerung und Kommunikation mit Bildschirmwesen nutzen. Noch sind jedoch weder kompatible Software, noch Preis und Erscheinungsdatum bekannt.
VGA Box	n.b.	n.b.	Ein Konverter, der Dreamcast-Besitzern den Anschluß ihrer Konsole an einen PC-Monitor ermöglicht. Welche Spiele die damit mögliche SVGA-Auflösung speziell unterstützen bzw. nützen, ist noch nicht bekannt.
Puru Puru Pack	n.b.	n.b.	Was Playstation- und N64-Fans recht ist, ist dem Dreamcast-Einsteiger billig: Hinter der komischen Prototyp-Bezeichnung verbirgt sich ein Rumble-Pack, das Eure Hände mit einfachem Force Feedback massiert.

Nicht endgültige Namen stehen kursiv





Die Helden beraten sich in gemütlich möblierten Räumen, bevor sie sich gemeinsam ins 3D-Abenteuer stürzen.



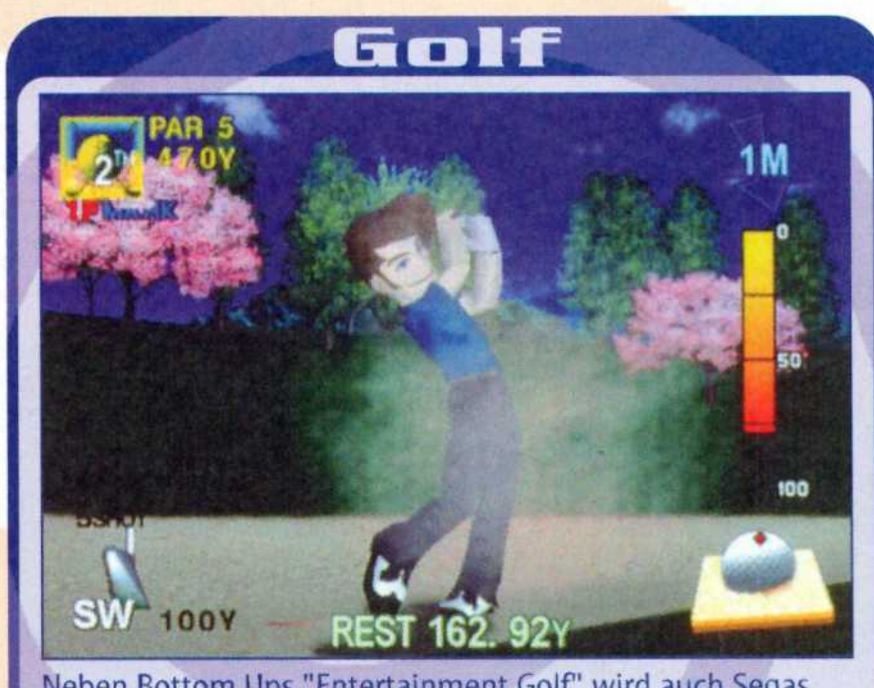
Von Skeletten umzingelt: Während der Echtzeit-Schlachten informieren Euch bunte Statuszeilen (ganz oben).



Ein halbes Dutzend Rollenspiele und Action-Adventures sind fürs Dreamcast angekündigt. Zumindest "Climax Landers" wünschen wir eine zügige Übersetzung zum Deutschlandstart.

Team mit dem "Landstalker"-Sequel "Climax Landers" auf: Drei bewährte Helden (jeweils der Hauptdarsteller aus "Landstalker", "Lady Stalker" und "Dark Saviour") stürzen sich zusammen mit den neuen Charakteren Sword, Merlin und Rao in ein grafisch berauschendes Action-Adventure mit Zauber-FX und vielen Rollenspielelementen: In keinem anderen Rollenspiel oder Action-Adventure sahen wir bislang größere Helden und detailreichere 3D-Landschaften. Wie in "Diablo", "Chocobo´s Dungeon" und Konamis "Azure Dreams" werden auch die prächtigen 3D-Kerker von "Landers" immer wieder zufällig ausgewürfelt – jeder Besuch konfrontiert Euch mit einem anderen Layout. Das VMS spielt in "Landers" eine bedeutende Rolle, denn es dient als Käfig und Fitness-Studio für gefangene Monster.

Golf



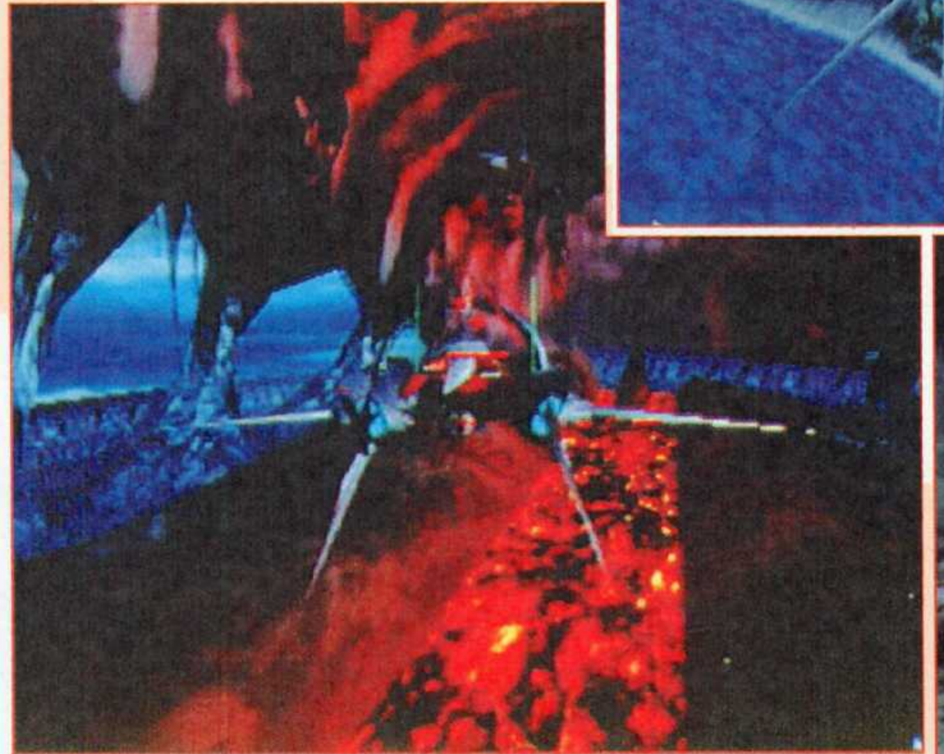
Neben Bottom Ups "Entertainment Golf" wird auch Segas "Cho-Maru Golf" erst im nächsten Jahr veröffentlicht. Im Mittelpunkt stehen witzig gezeichnete, aber realistisch animierte Sportler in weitläufigen Golflandschaften.

Geist Force

GEISTFORCE

Gemischte Gefühle hinterließ Segas Präsentation des 3D-Shooters "Geist Force": Die auf den ersten Blick beachtliche Science-Fiction-Grafik (mit Lava-Höhlen und Gletscher, Canyons und Flutwellen) wirkt in der Animation ziemlich rucklig. Auch spielerisch mochte kaum ein Challenge-Day-Besucher dem Ballerspiel vertrauen, denn nach dem Demo zu schließen, ist der Bewegungsfreiraum des Spielers ziemlich begrenzt. Ein Sega-"Lylat Wars" oder nur ein oller FX-Blender à la "Novastorm"? Spätestens im Dezember werden wir wissen, ob mit dem Dreamcast-Release auch ein neues Ballerzeitalter anbricht. Denn bislang ist "Geist Force" das einzige Weltraum-Shoot´em-Up, das Sega für seine neue Hardware an den Start schickt.







Zumindest grafisch eröffnet Segas Inhouse-Produktion"Geist Force" ein neues Ballerspielkapitel: 3D-Action exklusiv für das Dreamcast.

Lets Baseball



Ulkige Gestalten auf dem Baseball-Court: Die Statistik-lastige Management-Simulation "Let´s Make a Professional Baseball Team" ist wichtig für den japanischen und den US-Markt, für Deutschland aber wohl kein Thema.

Dreamcast-Spiele:
Offizielle Ankündigungen bis Sommer 1999

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Godzilla Generations	Sega	Action	November
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	November
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat´em-Up	November
Pen Pen Triathlon	General Entertainment	n.b.	November
July	Fortyfive	Adventure	November
Blue Stinger	Climax/Sega	Action-Adventure	Dezember
Geist Force	Sega	Ballerspiel	Dezember
Sonic Adventure	Sega	Jump'n'Run	Dezember
Incoming	Imagineer	Ballerspiel	Dezember
Evolution	ESP/Sega	Rollenspiel	Dezember
Seventh Cross	Nihon Denki	Rollenspiel/Simulation	Dezember
Monaco GP Racing Simulation	Ubisoft	Rennspiel	Dezember
Sengoku Turbo	Nihon Denki	Rollenspiel	Januar '99
Climax Landers	Climax/Sega	Action-Adventure	Januar '99
Aerodancing	CSK	Flugsimulation	Februar '99
Get Bass	Sega	Sport (Angeln)	Februar '99
To the North	Hudson	Reisesimulation	Februar '99
Cool Boarders	UEP	Sport (Snowboarding)	März '99
Puyo Puyo	Compile	Puzzle	März '99
Great Buggy	CSK	Rennspiel	März '99
Cho-Hamaru Golf	Sega	Sport (Golf)	März '99
King of Fighters 98: Dream Match	SNK	Beat´em-Up	ab April '99
Mercurius Pretty	NEC	Rollenspiel/ Simulation	ab April '99
Monster Breed	NEC	Rollenspiel/Simulation	ab April '99
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	ab April '99
Power Stone	Capcom	Beat´em-Up	ab April '99
Hiryu No Ken Retsuden	Culture Brain	Beat´em-Up	ab April '99
Project Berkley	Sega	Rollenspiel	ab April '99
Professional Soccer Club	Sega	Sport-Simulation	ab April '99
Professional Baseball Team	Sega	Sport-Simulation	ab April '99
Entertainment Golf	Bottom Up	Sport (Golf)	ab April '99
D 2	Warp	Action-Adventure	ab April '99

Nicht endgültige Namen stehen kursiv

...sowie knapp 20 weitere, auf der zweiten "Challenge Conference" offiziell angekündigte Spiele von Bandai, Bottom Up, Hudson und Warashi.

Sega Rally 2



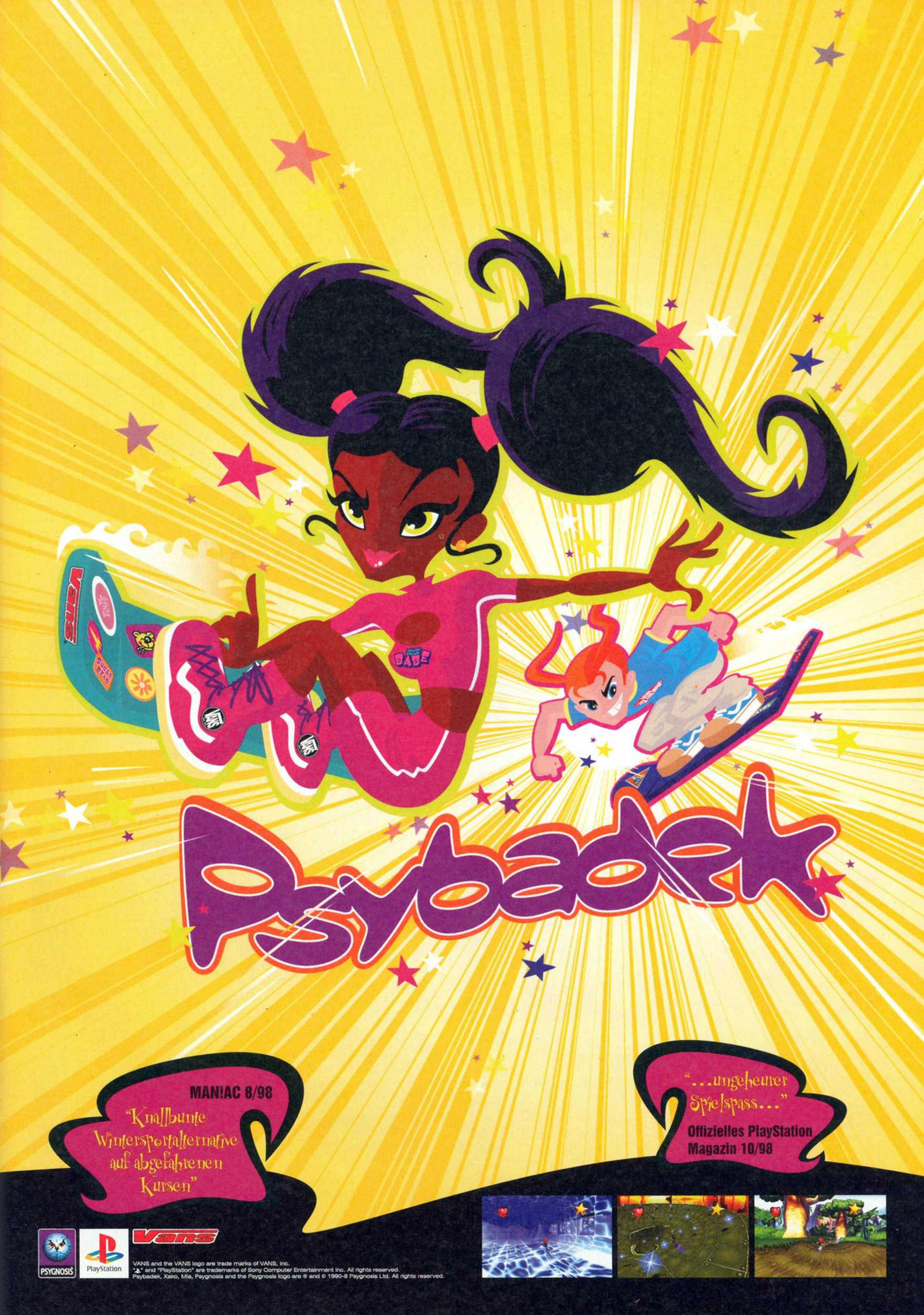
Bleibt auf dem Gas: Sprechender Copilot und Handbremse helfen Euch durch verschlammte Schikanen.

Fast fertig, aber noch nicht spielbar: "Sega Rally 2"-Fans waren vom Dreamcast-Auftritt der erweiterten Automatenumsetzung enttäuscht. Lediglich über ein zweiminütiges Video (mit "Powered By Windows CE"-Logo) zeigte Sega auf dem "Challenge Day" und zwei Tage später auf der Tokyo Game Show Grafik und Animation des Sequels. Nach unserem Eindruck kommt die Dreamcast-Fassung mit dem Model-3-Automaten optisch und technisch nicht mit, dafür ist sie deutlich umfangreicher als das Original: Zu den vier Originalstrecken gesellen sich auf der Konsole die vier recycelten Kurse des ersten Teils (Wüste, Wald, Gebirge und Seen) sowie zwei ganz neue Strecken in Hochgebirge und Mittelmeerraum. Zusammen mit einem Bonus-Oval ergäbe das ingesamt elf Dreamcast-Strecken. Davon abgesehen erwarten wir Features wie einen sprechenden Copiloten, eine Handbremse (für besonders scharfe Kurven) und einen neuen Meisterschaftsmodus. Ob Sega den Boliden von Toyota (Corolla und Celica),



Alte Bekannte: Neben den Fahrzeugen aus Teil 1 (oben: Lancia) erwarten Euch im Sequel sechs neue Boliden.

Streckenvielfalt statt Landschafts-Monotonie: Elf Kurse stecken in "Sega Rally 2" – leider war davon in Tokyo noch keiner spielbar.

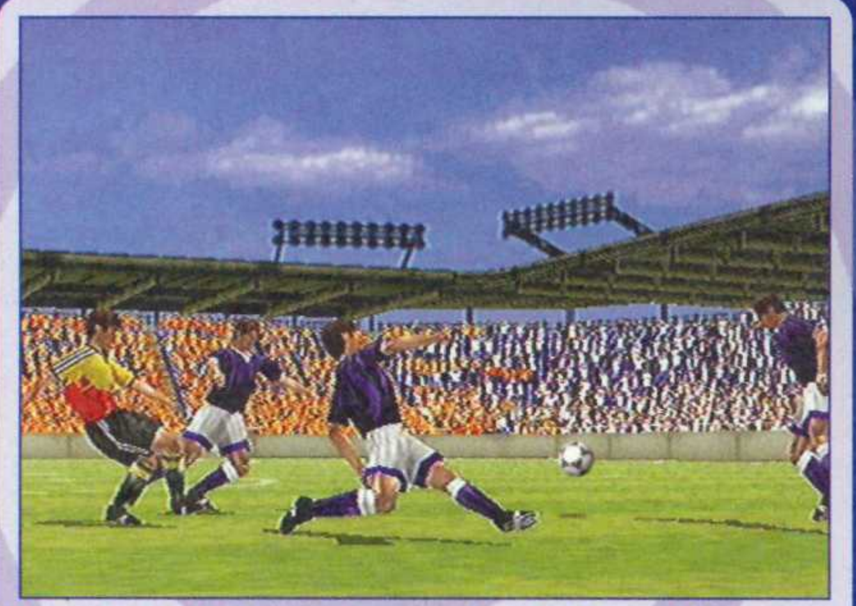

Psybadek
MAN!AC 8/98
"Knallbunte Wintersportalternative auf abgefahrenen Kursen"
"...ungeheurer Spielspass..."
Offizielles PlayStation Magazin 10/98
PSYGNOSIS
PlayStation
Vans
VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and © 1990-8 Psygnosis Ltd. All rights reserved.

Lancia (Delta und Stratos), Ford (Escort), Mitsubishi, Subaru und Peugeot weitere, versteckte Fahrzeuge zur Seite stellt, ist nicht bekannt. Sicher ist jedoch ein Zweispieler-Duellmodus über Modem – dieser wurde zwar offiziell als Modem-Killer-Application angekündigt, aber noch nicht live vorgeführt. Dafür war der "Racing Controller" bereits zu sehen – gut gesichert hinter Glas.



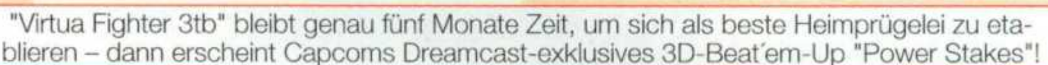
Impressionen von der "VF 3"-Entwickler-Umgebung: Die weiträumigen Arenen sind für ein Prügelspiel einmalig.

Lets Soccer



Neben "Let´s Make a Professional Baseball Team" bereitet Sega auch eine entsprechende Fußball-Simulation für das Dreamcast vor. Nicht Action-Geschick, sondern kühler Management-Kopf bringen Euren Club an die Tabellenspitze.





"Virtua Fighter 3tb" bleibt genau fünf Monate Zeit, um sich als beste Heimprügelei zu etablieren – dann erscheint Capcoms Dreamcast-exklusives 3D-Beat´em-Up "Power Stakes"!

Virtua Fighter 3tb



Dicht umlagert: Im Gegensatz zu "Sega Rally 2" war der Prügelhit "Virtua Fighter 3tb" auf dem Dreamcast bereits spielbar.



Ebenso wichtig wie "Sega Rally 2" ist das neben "Tekken 3" mächtigste 3D-Prügelspiel der Welt: Als "Virtua Fighter 3" vor zwei Jahren in den Spielhallen auftauchte, war es das grafisch beeindruckendste Beat´em-Up, und auch heute kennt der 3D-Klassiker kaum Konkurrenz. Erfreulich, daß Sega eine spielbare Version (und nicht wie in Fall von "Sega Rally 2" bloß ein Video) zum Challenge Day schaffte. Im Gegensatz zum Rennspiel wird "VF 3tb" aber kaum erweitert, stattdessen verspricht Sega eine 1:1-Umsetzung. Grafisch wird die Dreamcast-Fassung das Model-3-Original dennoch nicht erreichen, allein durch die niedrigere Auflösung wirkt das Luxusprügelspiel auf der Konsole etwas schwächer; auch die Hintergründe wurden modifiziert und zum Teil abgespeckt. Bislang spielbar sind die Charaktere Akira, Lion, Kage, Jacky und Jeffery, einige von ihnen glänzen mit im Vergleich zum Automaten neuen Moves. Das "tb" im Titel steht für "Tournament Battle" und verweist auf einen Spielmodus, in dem Ihr à la "KoF" Dreier-Teams zum Duell zusammenstellt. Für umgerechnet 80 Mark (der Standardpreis für Dreamcast-Software liegt bei 5800 Yen) zeigt ein solches Beinahe-Modell-3-Spiel trotzdem ein konkurrenzloses Preis/Leistungs-Verhältnis.



Spezielles Joyboard für Prügelprofis: Als Pad-Alternative kommt Segas Arcade Stick zeitgleich mit "VF 3tb" in die Läden.





Vom Bildschirm abfotografiert: Die "Challenge Conference"-Version von "Virtua Fighter 3tb" erreicht das Automatenvorbild grafisch noch nicht ganz.

Das Leben ist ein Game



S.C.A.R.S.





Du willst alles

Action, Battle + Racing

www.ubisoft.de





...wir schreiben das Jahr 3000 n.C., und Supercomputer regieren die Welt. Um sich zu amüsieren, haben sie S.C.A.R.S – Super Computer Animal Racing Simulation – ins Leben gerufen.
Super schnelle, aggressive und voll bewaffnete Off-Road Racer....... im Kampf um den Sieg ist alles erlaubt.
Features: 9 verschiedene Racer stehen zur Auswahl, 9 Racing Szenarien in 4 Spielmodi mit Multiplayer Modus: 2-4 Spieler Split-Screen für Playstation und Nintendo64, bis zu 8 Spieler übers Netzwerk.

vivid image





Großereignis für alle: Einen Tag war die herbstliche "Tokyo Game Show" nur für Profis geöffnet, am Wochenende stürmten dann die Kids das Gelände.

Einige Firmen enthüllten fürs Publikum ihr Entwicklungslabor: Am Stand vom Sega bestaunten wir frühe, inzwischen verworfene Dreamcast-Designerstudien (Bild unten Mitte).

Ebenso wichtig wie die Spiele ist für die Aussteller das Standpersonal in meist phantasievollen, aber immer freizügigen Kostümen: Gruppenbild bei Data East.











Generat in Tokyo

Das gab´s noch nie: Von 8 bis 128 Bit feierten sich auf der "Tokyo Game Show" gleich fünf Konsolengenerationen. Spiele für Playstation und Game Boy, Dreamcast und Bandai Wonderswan: Ein Rundgang durchs CD- und Modulparadies.





Generationssprung für einen Puzzle-Klassiker: Der jüngste "Puyo Puyo"-Ableger ist fürs Dreamcast bereits fertiggestellt.

Wie ein Streifzug durch unterschiedliche Videospielepochen wirkte der Besuch der herbstlichen "Tokyo Game Show": Die Playstation herrscht hier seit Jahren, vereinzelt waren auch noch Saturn- und sogar Neo-Geo-Entwicklungen zu sehen. Das zwei Jahre jüngere N64 hat sich hingegen nicht durchgesetzt und dümpelt mit geringer Software-Unterstützung durch die japanische Spieleszene. Selbst aufmerksame Beobachter fanden kaum neue Module. Dagegen war der Game Boy auch in seinem neunten Winter gut positioniert, durch millionenköpfige Zielgruppe und in Aussicht auf die neue "Color"-Variante entwickeln alle Spielehersteller fleißig neue Titel. Reges Interesse zeigten die Firmen auch am Dreamcast: Wenn die neue Konsolengeneration Ende November in Japan startet, werden nicht nur Sega, sondern auch zahlreiche "Third-Partys" zur Stelle sein, um das Wundergerät mit Software zu versorgen. Mehr dazu ab Seite 8.

Sony rules Playstation

Handheld-Innovationen und 128-Bit-Power werfen ihren Schatten voraus, doch noch ist der Spielemarkt fest in der Hand von Sony: Etablierte Hersteller wie Square, Konami und Capcom reservierten dem 32-Bitter Riesenstände, doch nur Namco konnte einen spielerischen

Mit europäischen Veranstaltungen wie der ECTS oder der "CeBit Home" läßt sich die "Game Show" nicht vergleichen: Präsentationen, Interview-Runden und Tanzeinlagen im Sekundentakt (ganz unten: Namco) lassen den Besuchern keine Verschnaufpause.

Oben rechts: Angesichts vieler, brandneuer Highlights wurden die "Knipsen & Filmen streng verboten"-Schilder flächendeckend mißachtet – hier bei der Dreamcast-exklusiven "Cool Boarders"-Variante.

Bei Namco waren alle von Kopf bis Fuß auf "Ridge Racer" eingestellt, auf hundert Monitoren schlitterten die Boliden. Andere Spiele hatte Namco nicht mitgebracht: Ist "Ridge Racer 4" das letzte große 32-Bit-Spiel des langjährigen Sony-Verbündeten?

ionstreffen

Quantensprung zeigen: **Ridge Racer 4** war fraglos das Spiel der Messe und mit seiner Mischung aus "Gran Turismo"-Aufwand und poppigem "Ridge Racer"-Stil Grund für meterlange Warteschlangen. Einen neuen Controller mit analogem Drehregler als Steuerkreuzersatz stellt Namco seinem Edelraser zur Seite. Auch Konami will zu seinem Publikums-Hit **Beatmania** eine neue Eingabeeinheit vermarkten: Die DJ-Simulation hat ihren Triumphzug inzwischen aus der Spielhalle in die Playstation-Geschäfte fortgesetzt und soll in diesen Tagen durch ein schickes DJ-Pult ergänzt werden. Das Playstation-Accessoire kostet umgerechnet gut 60 Mark und wirkt wie die Miniatur-Ausgabe des Spielhallen-DJ-Pults. Laut eines Konami-Mitarbeiters ist "Beatmania" für Deutschland aber kein großes Thema, man "müsse schließlich auch Geld verdienen". Das frische, geschlechtsunabhängige Unterhaltungskonzept von "Beatmania" ist Konami Deutschland zu gewagt, das letzte Wort in Bezug auf eine Lokalisation ist aber noch nicht gesprochen.

Bei Sony stand **Crash Bandicoot 3** im Vordergrund; davon abgesehen brachte der Major nur die Tüftel-Fortsetzung **I.Q. 2** und sein Mini-Handheld **Pocket Station** zur Messe.

Mit Partnern wie Square kann sich Sony den Mangel an neuen Spielen aber leisten: Neben **Final Fantasy 8** hatte der Hersteller auch die Beat´em-Up-Umsetzung **Ehrgeiz** noch einmal zur Messe gebracht, zu unserer Überraschung aber gehörig erweitert: Neben dem Spielhallen-bewährten Duell-Modus durch wild konstruierte 3D-Arenen gibt´s jetzt auch ein 3D-Dungeon-Abenteuer, den Entwickler Dreamfactors bereits in den "Tobal"-Spielen erprobte, für Ehrgeiz aber ausbaute und technisch verbesserte. Ein auch grafisch erstaunliches Action-Produkt, durch die Anwesenheit von "Final Fantasy 7"-Cha-



Star der Messe: Namcos "Ridge Racer 4" – nur echt mit dem neuen Dreh-Controller.

Überraschung bei Square: Die technisch famose Automatenumsetzung "Ehrgeiz" wurde vom Beat´em-Up zum 3D-Adventure erweitert! Konami zeigte u.a. das Rollenspiel "Gensuikoden 2" und "Beatmania" samt Playstation-DJ-Pult.

DIE 10 WICHTIGSTEN PLAYSTATION-NEUHEITEN

TITEL	HERSTELLER	GENRE	JAPAN-RELEASE
Beatmania	Konami	DJ-Simulation	erschienen
Chocobo No Dungeon 2	Square	Rollenspiel	Dezember
Dragon Quest 7	Enix	Rollenspiel	1999
Ehrgeiz	Square	Beat´em-Up	1999
Final Fantasy 8	Square	Rollenspiel	1999
Gensuikoden 2	Konami	Rollenspiel	Dezember
Lunatic Dawn 3	Artdink	Rollenspiel	Dezember
Ridge Racer 3	Namco	Rennspiel	Dezember
Silent Hill	Konami	Action-Adventure	1999
Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat´em-Up	Dezember
Theme Aquarium	Electronic Arts	Simulation	Dezember

Aufmarsch der Knuddelwesen: Sowohl Standpersonal als auch viele Besucher kamen in komischen Kostümen.

rakteren wie Zephirot und Vincent veredelt. Ein neues "Final Fantasy Tactics" zeigte Square leider nicht, denn ein Teil des Teams sitzt momentan an der Rollenspielfortsetzung **SaGa Frontier 2**. Auch das unkomplizierte, grafisch sehr putzige **Chocobo No Dungeon** wird im Dezember fortgesetzt. Damit beginnt der erwartete Ausverkauf des gefiederten Square-Maskottchens und FF-Veteranen Chocobo: Kurz nach dem Dungeon-Sequel kommt eine monochrome Handheld-Fassung für Bandais Wonderswan in den Handel – sowie das Rennspiel **Chocobo Racing**.

Von diesen größtenteils auch Europa-tauglichen Titeln abgesehen tummelten sich in Tokyo die Grafik-Adventures, Rollenspiele und Monster-Farmen. In Fernost entsteht also noch immer viel Software für die Playstation, den Weg nach Deutschland findet davon aber nur ein Bruchteil.

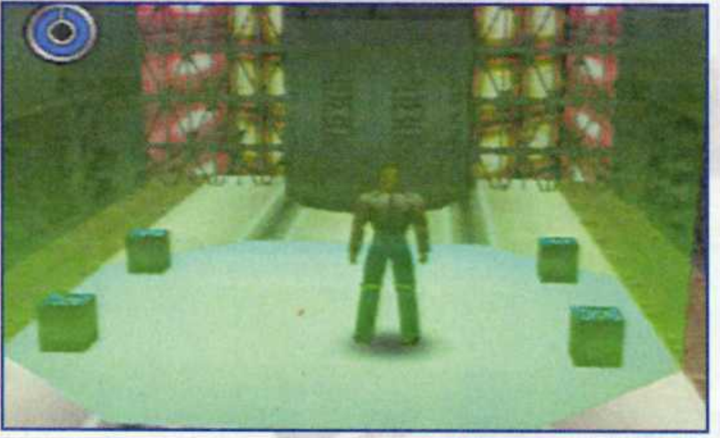
Konkurrenz im Abseits
Nintendo 64 und Saturn

Mit der Dreamcast-Ankündigung läutete Sega das Ende des Saturns auch in Japan ein: Hier konnte sich der 32-Bitter lange gegen die Playstation behaupten, doch jetzt ist mit der Software-Unterstützung Schluß: Lediglich ein paar Grafikadventures und Puzzle-Spiele kleinerer Hersteller waren auf der "Game Show" noch zu finden, große Firmen wie Konami und Capcom haben den Saturn nun auch in Japan fallengelassen.

Gar nicht erst in Schwung kam das N64-Geschäft: Die in Tokyo ausgestellten Module waren lang angekündigte Entwicklungsnachzügler, neue Großprojekte japanischer Hersteller sind angesichts der gleichbleibend geringen Hardware-Verbreitung kaum noch zu erwarten. Da Nintendo selbst nicht ausstellte (und damit auch von "Zelda" & Co. nichts zu sehen war), hatte die Messe für N64-Jünger keinen Reiz. Verheerend auf die Perspektive des N64 wirkte sich auch die Dreamcast-Ankündigung aus:Viele Hersteller, auf deren N64-Engagement die Fans hofften, haben den 64-Bitter abgeschrieben, um gleich in die nächste Generation zu investieren. Besonders enttäuschend ist für Modul-Freunde die indirekte N64-Absage von Capcom: Unter dem Codenamen **Veronica** erscheint das nächste "Resident Evil" für das Dreamcast, nicht für das N64.







N64-Neuheiten waren auf der Messe rar: Nur in der speziellen "Kids Corner" lief z.B. das 3D-Jump'n'Run "Doraemon 2" von Epoch (großes Bild). Oben rechts ein Farmer-Rollenspiel, darunter Konamis "Hybrid Heaven".



Krieg der Handhelds: Während SNK und Bandai (ganz rechts) neue mobile Konsolen präsentierten, gab Sony den Startschuß für seine winzige "Pocket Station". Ein Milliardengeschäft: Außerhalb der Messehallen bewies der Game Boy seinen ungebrochene Dominanz (großes Bild).

Forever Young
Handhelds

Daß tragbare Konsolen in Japan momentan ein furioses Revival erleben, zeigt der Blick in die aktuellen Charts: Auf Platz 1 steht "Dragonquest Monsters" für den Game Boy, auf Platz 3die neue "Pokemon"-Episode – nach fast zehn Jahren Laufzeit ist der Game Boy beliebter denn je. Auch auf der Show war der Bestseller allgegenwärtig: Zwar nicht an den Playstation-dominierten Ständen, aber in den Ruhebereichen, wo sich hunderttausende von Kids von den Messestrapazen erholten und ihre Trophäen zählten. Einen Game Boy hatte jeder dabei, überall wurde gelinkt und gezockt, außerhalb der Hallen glich die Show einem Nintendo-exklusiven Ereignis.

Nachdem farbige Konkurrenten wie Game Gear und Lynx bereits vor Jahren floppten, konnte sich der Game Boy als Mobil-Monopolist etablieren und bis heute 70 Millionen Mal verkaufen. Geht es nach dem Wunsch der Konkurrenten, ist damit Schluß: Mit SNK, Bandai, Sony und Sega präsentierte jeder Videospiele-Hardware-Bauer auf der Game Show ein eigenes Handheld-Konzept. Die beiden erstgenannten zeigten Schwarz/Weiß-Handhelds in modischen Gehäusen, die beiden anderen schnucklige Memory-Card-Alternativen, die sich zwischen Tamagotchi und ausgewachsenem Handheld etablieren sollen. Über das "Neo



Geo Pocket" haben wir in vergangenen MAN!ACs bereits berichtet, acht Spiele durften in Tokyo angetestet werden. Neben SNK selbst und seinem treuen Verbündeten ADK interessiert sich jedoch noch kein Spielehersteller für den hübschen 16-Bitter, der große Stand war reserviert für Putzig-Varianten bekannter Neo-Geo-Spiele wie **King of Fighters** und **Baseball Stars**. Ganz anders bei Bandai: Dort war ebenfalls ein beachtliches Areal mobilen Freuden gewidmet, doch hatten sich hier auch andere Spielehersteller eingefunden: Namco verspricht eine ungewöhnliche **Tekken**-Umsetzung für das neue Handheld "Wonderswan", sowie eine munter scrollende **Klonoa**-Neufassung. Bereits spielbar war Squares **Chocobo´s Mystery Dungeon**, ein unkompliziertes Action-Rollenspiel nach Playstation-Vorlage, außerdem **Pyo Pyo**, **Puzzle Bobble**, das Bandai-eigene **DigiMon**, Taitos Straßenbahn-Simulation **Densha de Go** und das klassische **Side Pocket**-Billard von Data East. Die Hardware entwickelte übriges Koto, die Firma des verstorbenen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi. Nach diesem Spielzeug-Genie ist **Gun Pey** benannt, ein Wonderswan-exklusives "Tetris". Ebenfalls großes Interesse bei namhaften Spielehersteller findet die **Pocket Station**, Sonys Mischung aus Memory Card, Tamagotchi und Handheld-Konsole. Der Playstation-Bonus veranlaßte zahlreiche Firmen, ihre wichtigsten Spiele mit einer Pocket-Schnittstelle auszustatten. U.a. werden "Crash Bandicoot", die Chocobos aus "Final Fantasy 8", Fische und Meeressäuger aus Electronic Arts **Theme Aquarium** und die Stars aus "Street Fighter Zero 3" ab Dezember auf die Pocket Station losgelassen. Über dreißig Spiele mit "Pocket Station"-Unterstützung stehen momentan auf der Sony-Release-Liste. Um das technisch und konzeptionell ähnliche VMS war es auf der Messe ziemlich ruhig: Im Dreamcast-Trubel war von Segas Handheld-Initiative nicht viel zu sehen. Neu angekündigt wurde lediglich die VMS-Schnittstelle von **Sonic Adventures**. *wi*

Handheld-Revival 1999:
DER GAME BOY UND SEINE KONKURRENTEN IM VERGLEICH

Name	WonderSwan	Game Boy	VMS	NeoGeo Pocket	PocketStation
Hersteller	Bandai	Nintendo	Sega	SNK	Sony
Release (Japan)	März 1999	erschienen	November	erschienen	Dezember
Preis (Japan)	4.800 Yen	4.800 Yen	2.500 Yen	7.800 Yen	2.000 Yen
Bemerkung	Vollwertiges Handheld, etwas kleiner und schlanker als das Neo Geo Pocket. Durch zwei Steuerkreuze ist das Spielen auf horizontalem und vertikalem Bildschirm möglich. Größtes Plus: Mächtiges Angebot von Original- und Lizenz-Titeln.	Millionenfach verkaufter Klassiker, seit einigen Jahren im verkleinerten "Pocket"-Format und bald auch mit Farbbildschirm als "Color Game Boy" erhältlich. Erfreut sich ungebrochener Unterstützung japanischer, amerikanischer und europäischer Spielefirmen.	Mischung zwischen Tamagotchi, Memory-Card und primitivem Handheld. Keine Module, stattdessen sind die Spiele in das VMS integriert bzw. können vom Dreamcast aufs VMS geladen werden. Auch "Sonic Adventures" unterstützt das "Virtual Memory System".	Ausgewachsenes Handheld in direkter Konkurrenz zu Game Boy und Bandai Wonderswan. Wichtiges Kaufargument ist die Schnittstelle zum Sega Dreamcast, bisher ist aber nur ein relativ geringes Angebot an Spielen (von SNK und ADK) angekündigt.	Bei den wichtigen Japano-Firmen beliebte Handheld-Variante im Memory-Card-Format: Konzeptionell dem Sega-VMS ähnlich aber mit deutlich besserer Software-Unterstützung. U.a. bieten Spiele von Sony, Square und EA eine Schnittstelle zur PocketStation.
TECHNIK, GRAFIK UND VERNETZUNG					
CPU	16-Bit	8-Bit	8-Bit	16-Bit	32-Bit
LCD-Pixel	224x144	144x160	48x32	160x152	32x32
Graustufen	8	4 [2]	nein	8	nein
Sound	4 Kanäle	4 Kanäle	1 Kanal	nicht bekannt	1 Kanal
Link-Vernetzung	Link-Kabel	Link-Kabel [3]	Steck-Interface	Link-Kabel, Infrarot-Interface	Infrarot-Interface
Verbindung zur Konsole	PC [1]	Super NES, Nintendo 64	Dreamcast	Dreamcast	Playstation
BEDIENUNGSELEMENTE UND GEHÄUSE					
Steuerung	2 x 4 Richtungsknöpfe	Steuerkreuz	Steuerkreuz	360°-Stick	4 Richtungsknöpfe
Knöpfe	2 + Start + Sound	2 + Start + Select	2 + Mode + Sleep	2 + Start + Option	1 + Reset
Kontrast-Regler	Ja	Ja	Nein	nicht bekannt	Nein
Kopfhörer-Ausg.	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein
Abmessungen	74,3x121x17,5 mm	124x76x23 mm	80x47x16 mm	74x122x26,5 mm	64x42x13,5 mm
Gewicht	110 g	148 g	45 g	160 g	30 g
Farbvarianten	7 (weiß, silber, blau-metallic, 4 transparente Farben)	diverse (auch transparente Farbtöne und Manga-Bemalung)	diverse	8 (weiß, blau, silber, schwarz, transparent, 3 Tarnfarben)	2 (weiß, transparent)
SOFTWARE UND SPIELE					
eingeb. Kalender	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Spiel-Größe	4 bis 16 MBit	0,25 bis 4 MBit	128 KByte	4 bis 16 MBit	128 KByte
Spiele	10 [4]	rund 1000	2 [5]	8 [5]	über 30 [5]
SPIELE-UNTERSTÜTZUNG DER WICHTIGSTEN HERSTELLERN					
Artdink	☹	☺	n.b.	☹	☺
Atlus	☺	☺	n.b.	☹	☹
Bandai	☺	☺	n.b.	☹	☺
Capcom	☺	☺	n.b.	☹	☺
Data East	☺	☺	n.b.	☹	☺
Electronic Arts	☹	☺	☹	☹	☺
Hudson	☹	☺	n.b.	☹	☺
Human	☺	☺	n.b.	☹	☺
Jaleco	☺	☺	n.b.	☹	☺
Konami	☺	☺	n.b.	☹	☹
Namco	☺	☺	☹	☹	☹
Sega	☹	☹	☺	☹	☹
SNK	☹	☹	☹	☺	☹
Square	☺	☺	☹	☹	☺
Sony	☹	☹	☹	☹	☺
Taito	☺	☺	n.b.	☹	☺

☺ Software-Unterstützung bestätigt.
☹ bisher keine Software-Unterstützung angekündigt

FUSSNOTEN
1 geplant
2 Color Game Boy: 56 Farben
3 Infrarot-Link für bestimmte Spiele
4 zum Start, 40 weitere Spiele in Vorbereitung
5 angekündigt



Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert gan
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Si
mit einer Reihe von Begrenzungsballen zu tun, die Sie so seh





FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080°Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem
eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es
erniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.

Taucher-träume

Mit dem Abenteuerspiel "Deep Blue" beginnt für Euch eine neue Existenz – als Schatztaucher!

Die "Gigantic Matilda" war ein majestätisches Kreuzfahrtschiff in "Titanic"-Tradition – sie versank vor einer südamerikanischen Küste. Viele Jahre später fliegt Ihr als verwegener Schatztaucher in eine beschauliche Hafenstadt nahe des damaligen Unglücksortes. Ihr habt nur ein Ziel vor Augen: Das Wrack zu plündern und für immer ausgesorgt zu haben.

Anfangs habt Ihr nicht mal Geld für eine Taucherausrüstung. Doch da hilft Euch das Schicksal: Am Strandcafé erzählt Euch ein alter Mann von den Reichtümern an Bord der "Matilda", bei der Bergung möchte er Euch helfen. Ihr besiegelt den Deal per Handschlag – und müßt Euch erst mal mit Gelegenheitsjobs über Wasser halten. Gleich im Laden von Basilio gehen Euch die Augen über: Hier finden Tauch-Profis alles, was sie zur Bergung von Schätzen brauchen – leistungsfähige Sauerstoff-Tanks aus Stahl, Harpunen sowie Anzüge, an denen sich streunende Haie die Zähne ausbeißen. Euch hingegen bleibt nur ein Schnorchel und ein Paar geliehene Plastik-Flossen, um für Basilio dessen verlorengegangene Kamera aus den seichten Uferbänken zu fischen. Per Klick auf der Seekarte begebt Ihr Euch so zu Eurem ersten Einsatz. Ihr laßt Euch über die Reling fallen, plötzlich wird aus dem Render-Adventure ein reinrassiges Unterwasser-"Tomb Raider". Ihr krault per Tastendruck durch enge Polygontunnels und sammelt alles ein, was wertvoll wirkt. Unter Wasser fehlt Euch die Zeit, Vasen, Steine und Kisten näher zu untersuchen – die Lungen leeren sich bedenklich schnell, der Tod droht. Nach einem heftigen Schreck – Felsen krachen direkt vor Euch zu Boden – erkennt Ihr die Chance, weiter in die mysteriöse Höhle vorzudringen: Der Steinschlag hat ein Luftloch hinterlassen, das Ihr zum Atmen nutzt.

Gefundene Artefakte laßt Ihr nach der Rückkehr beim Händler schätzen. Neben Touristenplunder bergt Ihr auch altes Tafelsilber. Mit einem Säckel voller Geld macht Ihr Euch auf den Weg zum Tauch-Shop – jetzt kommt die Schatzsuche langsam ins Rollen...

Mit "Deep Blue" kombiniert Konami Adventure und Geschicklichkeitsspiel: Dank hochwertiger Render-Szenerie und motivierendem Taxieren von Unterwasser-Unrat kommt Abenteurer-Atmosphäre auf, jeder Tauchgang läßt Euch gespannt die Luft anhalten – bis zum Wrack der "Matilda" ist's noch ein weiter, ungewisser Weg. *cb*



Mühsam ernährt sich der Schatztaucher: Noch habt Ihr kein Geld, um Euch im Tauchshop einzukleiden. Rechts die erste Aufgabe: Diese knifflige Tauch-Tour bringt Euch zur eigenen Ausrüstung.

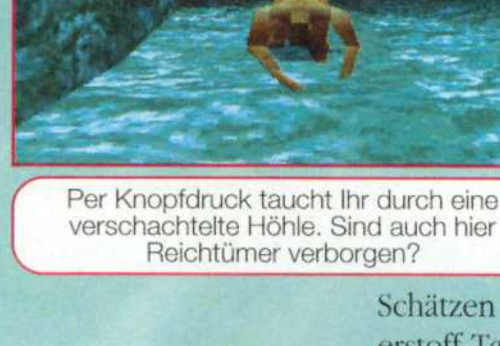


Euer Polygon-Alter-Ego seht Ihr nur selten aus der Nähe – zum Beispiel beim Ertrinken!

Nicht vorbeitauchen – in solchen Unterwasserhöhlen atmet Ihr kostbaren Sauerstoff.



Dramatische Suche nach einer Luftblase: Mit nur 13% Luft in den Lungen droht Euch ein feuchtes Grab...



Per Knopfdruck taucht Ihr durch eine verschachtelte Höhle. Sind auch hier Reichtümer verborgen?



Der alte Mann berät Euch bei allen Fragen des täglichen Lebens – hier speichert er Euer Bankkonto und die Ausrüstung.

TITEL
Deep Blue
HERSTELLER
Konami
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Januar '99

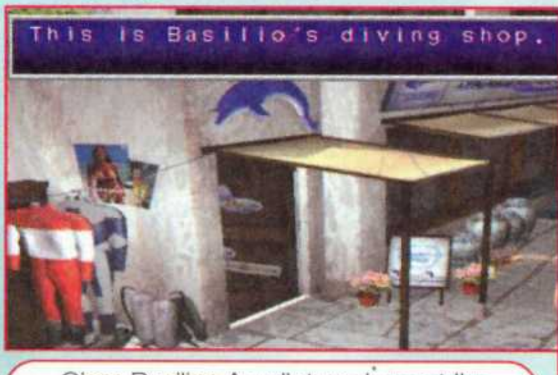
Naß, gefährlich und kein bißchen langweilig: Abenteuer/ Action-Kombi im Taucher-Milieu.

Per Knopfdruck springt Ihr zwischen den einzelnen Orten. Hier die Einsatzkarte des Atolls.

Der große Augenblick: Wieviel sind Eure Funde wert?



Olivia zeigt Euch die beschauliche Hafenstadt und die ansässigen Händler



Ohne Basilios Ausrüstung kommt Ihr nie an die größeren Aufträge heran

Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninja)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und eine finstere Gestalt greift nach der Weltherrschaft. Nur Sie, Kurosawa, letzter aller Ninjas, können ihr Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen. Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit und Ihre magischen Kräfte brauchen, um das Licht über die Dunkelheit siegen zu lassen.



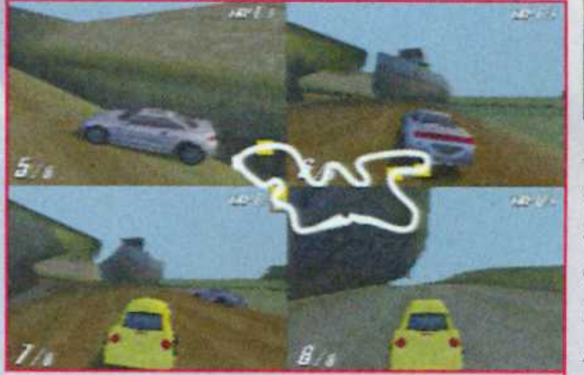




EIDOS
INTERACTIVE

Raser-Pano

Ein "Top Gear" kommt selten allein: Nach dem gelungenen N64-Debüt "Top Gear Rally" verspricht Kemco jetzt das ultimative Asphalt-Rennen für die Nintendo-Konsole. MAN!AC gibt Gas.


Gerangel statt Einsamkeit: Selbst im Vierspieler-Modus fahren noch eine Handvoll CPU-Gegner mit.

Was für Amiga- und Sega-Fans Anfang der 90er-Jahre die englische "Lotus"-Serie war, ist für Nintendo-Freunde "Top Gear": Ein Action-orientiertes Asphalt- und Offroad-Gebolze mit integriertem Splitscreen-Modus für zwei oder gar vier Spieler. Die Neuauflage "Top Gear Rally" besaß den Charme der 16-Bit-Rennspiele, nutzte aber die 3D-Power des N64 kaum aus: Immerhin 79% Spielspaß war uns das erste vernünftige N64-Rennspiel in MAN!AC 12/97 wert. Das brandneue "Top Gear Overdrive" wurde vor wenigen Wochen auf der ECTS-Messe in London vorgestellt, kurz darauf sicherten wir uns eine Vorabversion.



Abgehoben: Oft landet Euer Bolide im freien Gelände...

Tunneltrauma: Die Cockpit-Perspektive bringt einen besseren Geschwindigkeitseindruck als die Von-Außen-Ansicht.

Sieht so aus, als hat Kemco die wenigen Mankos des Vorgängers konsequent ausgebessert: Vor allem die Einsamkeit auf den teils exotischen Rennstrecken beklagten "Rally"-Fans, mehr als zwei Fahrzeuge gleichzeitig waren nie zu sehen. In "Overdrive" rangeln selbst im Zweispieler-Modus noch sechs CPU-gesteuerte Flitzer um eine Top-Plazierung. Auch im neuen "Vier Spieler gleichzeitig"-Rennen gehen insgesamt acht Fahrzeuge an den Start. Im Solo- und VS-Modus werden die acht Boliden dank guter Fernsicht nicht nur gleichzeitig dargestellt, sondern zudem schattiert und mit Spiegelungen sowie Lichtreflexionen veredelt. Auch Bremslichter und -spuren, Staubfontänen und Funken (wenn Ihr die Lackierung an einer Tunnelwand zerkratzt) haben die Entwickler des amerikanischen "Snowblind"-Teams nicht vergessen. "Akustisch rückständig" nannte "Top Gear Rally"-Tester Christian den Vorgänger nicht ganz zu unrecht. Auch diese Kritik nahm sich Kemco zu Herzen: Zwar gab´s in unserer Vorabversion noch keine Soundeffekte, dafür aber bereits fünf volltönende Grunge-Rock-Tracks, die mit schweren Gitarrenriffs, polterndem Schlagzeug und rauhem Gesang fast CD-Qualität erreichen. Nur Audio-Pedanten hören die mindere Qualität der ROM-Samples im Vergleich zur "Need for Speed 3"-CD-Musik.

An dem genannten EA-Titel hat sich Kemco offensichtlich auch spielerisch orientiert: Ihr rast durch amerikanische Canyons und Sumpfgebiete, vorbei an sonnenüberfluteten Kornfeldern und glitzernden Wasserfällen. Auf jedem Kurs locken Euch alternative Abzweigungen zu einer Spritztour, die wichtige Sekunden sichert: Ihr braust durch eine schmale



Schöne Aussicht: Statt die Strecken zu vernebeln, gewährt Euch "Top Gear Overdrive" einen freien Blick auf gewaltige Hintergrundgemälde.

TITEL: Top Gear Overdrive
HERSTELLER: Kemco
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: November

Grafisch feines Sport- und Geländewagenrennen mit Schikanen, Abkürzungen und guten Multiplayer-Modi.





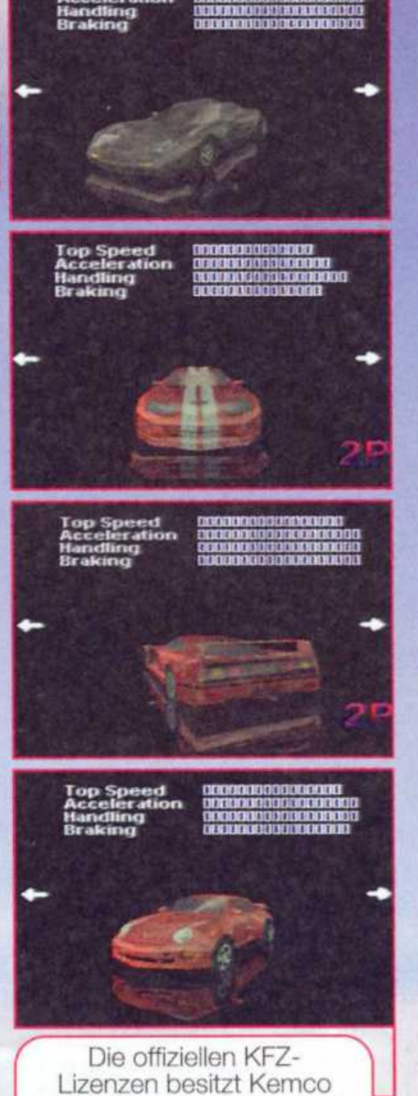

Kein Ruckeln und kein grafischer Abbau im Splitscreen-Modus: Die Zweispieler-Rennen sind technisch der beeindruckenden Solo-Fahrt ebenbürtig.



Gute Fernsicht auf malerische Landschaften: Selbst den Luxus eines gewaltigen Rückspiegels (links) kitzelten die "Overdrive"-Entwickler aus dem N64 heraus.



Der Abend kommt, die Schatten werden länger: In die fertige Version will Kemco unterschiedliche Wetterbedingungen einbauen.



Die offiziellen KFZ-Lizenzen besitzt Kemco nicht, dennoch gleichen die Boliden realen Vorbildern.

Öffnung im Fels, lenkt durch einen geheimen Tunnel und taucht plötzlich knapp vor dem Feld wieder auf.
Für Siege setzt's Prämien, mit denen Ihr Motorleistung und Fahrverhalten verbessert. Im Gegensatz zum Vorgänger bastelt Ihr bei "Overdrive" aber nicht mehr an komischen No-Name-Boliden herum, sondern an den schönsten Modellen von Porsche, Ferrari und Dodge, Toyota oder Chevrolet. Ihr solltet Euch den Wagen aber nicht nur nach seinem Aussehen wählen, sondern nach den konkreten Anforderungen, die Euch erwarten: Nur Wahnsinnige wagen sich im Ferrari in die Sümpfe, wo CPU-Piloten grundsätzlich auf Jeeps oder die wuchtigen Hummer-Geländewägen umsteigen. Acht verschiedene Fahrzeuge möchte Kemco in die finale Version einbauen. Auch geographisch wird "Top Gear" aufgestockt: Statt der fünf "Rally"-Strecken erwarten Euch nun sieben Kurse, von denen auch Spiegel-Varianten existieren. *wi*

NINTENDO EXKLUSIV

TOP GEAR



Die erfolgreiche "Top Gear"-Serie entstand als Alternative zu den englischen PS-Bestsellern "Lotus": Hersteller Gremlin besaß zwar eine Sega-Lizenz, um diese Heimcomputer-Hits für das Mega Drive umzusetzen, war aber kein Nintendo-Lizenznehmer. So wurde "Lotus 2" quasi heimlich von Gremlin in England konvertiert und an den japanischen Hersteller Kemco weitergegeben. Der Markenname Lotus verschwand im Rahmen der Umsetzung, aus dem englischen Nobelhobel wurde der anonyme "Top Gear"-Bolide.
Die Kopie hat das Original überlebt: Während "Lotus" mit dem schwachen dritten Teil 1993 ausrollte, erschien für das Super-Nintendo 1994 "Top Gear 3000", bevor Kemco und sein Deutschland-Partner Mitsui zum N64 aufstiegen.

Aus "Lotus 2" (Bild oben links: Mega Drive) wurde 1992 das Super-NES-exklusive "Top Gear". Nach "Top Gear 2" (Bild unten links) erschien "Top Gear 3000" erstmals mit Vierspieler-Modus, bevor Kemco auf das N64 umstieg (unten rechts).



Vier Schwerter

Wenn sich zwölf größenwahnsinnige Magier verbünden um gemeinsam die Welt zu verbessern, kann das nur schiefgehen. Auch hundert Jahre später leidet das Land unter den Folgen der Zauberkatastrophe.



Anfangs wurden von den zwölf Meistern der Magie nur kleine Dämonen beschworen. Sie sollten den Foresiern zu Diensten sein und ihr Leben erleichtern. Nach ersten Erfolgen versuchten die Hexer, größere und mächtigere Dämonen zu bannen. Es war eine Frage der Zeit, bis ihnen die Macht über die Höllenwesen entglitt. Monsterhorden und Dämonen vertrieben die Menschen und besetzten das Land. An diese Zeit erinnern heute nur verfallene Ruinen und Legenden um Schätze und Magie. Angelockt vom verschollenen Reichtum ziehen mutige Helden aus, um Gold und Edelsteine aus dem verwunschenen Land zu bergen. Auf dem nördlichen Kontinent warten jedoch nicht nur die lukrativen Hinterlassenschaften der Foresier, die beschworenen Dämonen treiben dort immer noch ihr Unwesen. Das macht jeden Beutezug zu einem riskanten Ausflug für Leib und Leben. Nur eine gut trainierte Heldengruppe mit ausgewogenen Talenten kann es schaffen, die Monster zu besiegen und mit Schätzen beladen zurückzukehren.

Helden mit dem Schutzelement "Wasser" nehmen bei Feuer-Angriffen weniger Schaden

Am Anfang von „Blaze & Blade" steht eine umfangreiche Charaktergeneration, die Euch MAN!AC im Kasten ganz rechts näher erklärt. Eure Party nimmt vier Helden auf, die während des Abenteuers ausgetauscht werden können. Im Gasthaus entlaßt Ihr den schmalbrüstigen Elf und wechselt ihn gegen einen stämmigen Zwerg, der sich in den dunklen Minen besser zurechtfindet. Alle Helden, die Ihr auf einer Memory-Card gespeichert habt, können der Party jederzeit wieder beitreten. Zudem wird bei jedem Sichern des Spielstandes die Position und der Fortschritt gespeichert. Das Spiel startet immer an der Stelle, an der der gewählte Anführer zuletzt gesichert wurde. Diese Speichertechnik erlaubt es Euch, Euren Lieblingsrecken einzupacken und mit ihm in der Party eines Freundes mitzuspielen – oder damit einen Brieffreund zu beglücken.



Die Leute im Gasthaus haben eine Menge zu erzählen. Sprecht Ihr sie mit der richtigen Charakterklasse an, bekommt Ihr vielleicht ein Geschenk.



Gratis-Heilung im Gasthaus. Auf Eurem Zimmer steht eine Truhe, in der Ihr gefundenes Equipment einlagert.

Hängt an Eurer Playstation ein Multitap, dürft Ihr zu viert gleichzeitig durch die Lande ziehen. Die Kamera orientiert sich am Anführer, laufen Eure Kumpel in eine andere Richtung, zoomt sie aus dem Geschehen und zeigt einen größeren



Die leuchtenden Ringe markieren einen Save-Punkt. Hier speichert Ihr nicht nur den Spielstand, sondern jeden Helden individuell.









Auf dem Floß den Fluß hinab: Vor dem Wasserfall müßt Ihr mit einem gewagten Satz abspringen (links). Stürzt einer Eurer Recken in die Tiefe, verliert er Lebenspunkte und wird zurückteleportiert (rechts).

für Foresia

Nach einem Kampf sammelt Ihr Diamanten und zusätzliche Erfahrungspunkte

Unbekannte Waffen und Tränke werden mit Fragezeichen gekennzeichnet und im Gasthaus identifiziert



Die Welt von "Blade & Blaze" besteht aus Polygonen. Die Kameraposition dürft Ihr frei einstellen.

Ausschnitt der Spielwelt. Im Gegensatz zu traditionellen Rollenspielen laufen die Kämpfe nicht menügesteuert sondern actionorientiert ab. Mit der ausgewählten Waffe knüppeln sich Zwerge und Kobolde in Echtzeit. Mit einem zweiten Button hält Euer Helden schützend den Schild vor sich, außerdem könnt Ihr springen um, Jump'n'Run-Einlagen zu meistern.

Die Welt von Foresia steckt voller Gefahren: Ständig wird die Gruppe von Gnomen, Rittern und Riesenameisen überfallen. Jeder Charakter wehrt sich seinem Berufsstand entsprechend: Kämpfer fechten mit Schwertern, der Waldläufer spickt den Feind mit Pfeilen, Magier bannen das Böse mit ihrem Zauber.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Hexerei: Für die Konzentrationsmagie wählt Ihr einen Zauberspruch und haltet im Kampf die X-Taste gedrückt. Strahlende Ringe schweben um den Hexer und zeigen Euch, wann der Zauber bereit ist beschworen zu werden. Laßt Ihr zu früh los, verpufft die Magie wirkungslos. Bei spruchbasierter Zauberei lernt Ihr für jede Formel eine Tastenkombination auswendig. Während Ihr die „Select"-Taste drückt, gebt Ihr schnell den Code ein, um Eure Magie zu entfesseln. Für jeden Zauber verliert Eure Figur einige Magie-Punkte: Im Laufe Eurer Wanderschaft frischen sich diese automatisch auf. *au*



Spielt Ihr alleine, greifen die computergesteuerten Recken selbständig an, verwenden aber keine Magie. Große Gegner verfügen über einen Sturmangriff, der nur vom Kämpfer mit dem Schild geblockt werden kann.

DIE "BLAZE & BLADE"-HELDEN

Helden aus dem Baukasten

Die Charaktergeneration von „Blaze & Blade" lehnt sich an Pen&Paper-Rollenspiele an. Statt mit vorgefertigten Recken in das Abenteuer zu starten, wählt Ihr zwischen weiblich und männlich sowie acht Charakterklassen: Krieger, Waldläufer, Dieb, Zwerg, Elf, Priester, Zauberer und Fee. Habt Ihr dem Helden einen Namen verpaßt, sucht Ihr ihm ein Schutzelement aus. Dieses Zeichen beeinflußt die Eigenschaften magischer Waffen und Rüstungen. Im nächsten Schritt würfelt Ihr eine zufällige Menge an Bonuspunkten aus. Die Zähler verteilt Ihr auf Stärke, Gewandtheit und Intelligenz. Jeder Held verfügt über besondere Fähigkeiten: Der Dieb knackt Schlösser, Zwerge zertrümmern Felsbarrieren und der Waldläufer ist ein Meister im Spurenlesen.



Im ersten Schritt der Charaktergeneration wählt Ihr eine der acht Heldenklassen

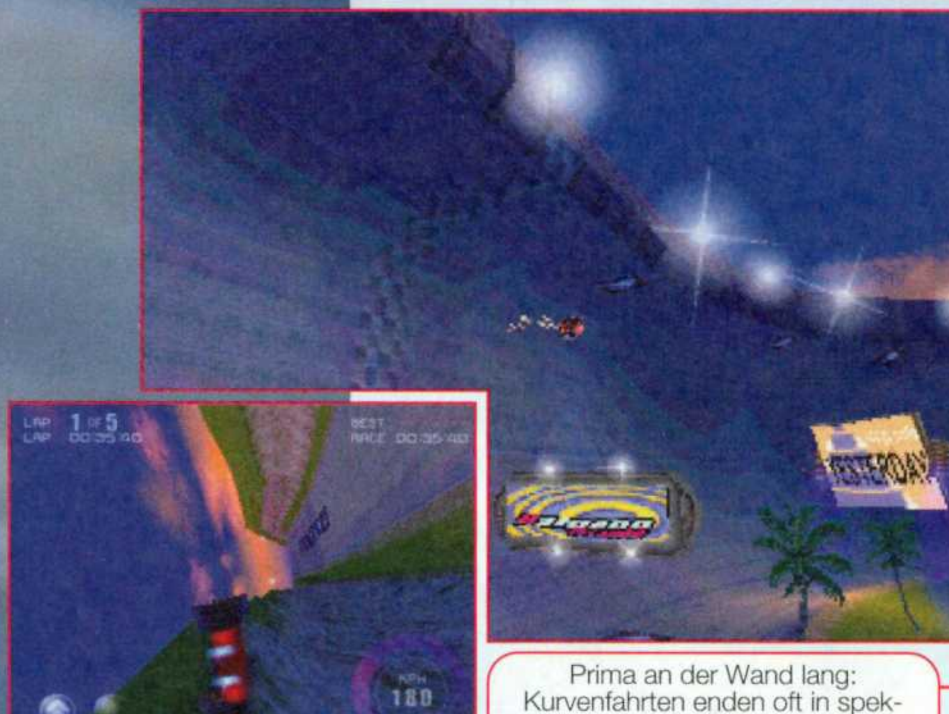




Die Anzahl der Bonuspunkte, die Ihr auf die Charakterwerte verteilt, wird zufällig ermittelt (links). Das Schutzelement bewahrt Euch vor den Angriffen bestimmter Monstertypen (rechts).


TITEL
Blaze & Blade
HERSTELLER
Funsoft
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Dezember 98

Zu viert gegen das Böse: Action-Rollenspiel mit Charakteren zum Mitnehmen und Items zum Tauschen.



Prima an der Wand lang: Kurvenfahrten enden oft in spektakulären Flugeinlagen (links).



Lenkrad oder Torpedo? Habt Ihr keine Lust, dem Kran auszuweichen, könnt Ihr ihn auch mit Waffengewalt von der Straße fegen.

Wer bremst, verliert

Psygnosis bekommt von Rennspielen nicht genug: Nach Crashbolide, Renngleiter und Formel-1-Flitzer geht nun mit "Rollcage" ein abgedrehter Buggy an den Start.

Feindliches Objekt aufgeschaltet: Gegen zielgesteuerte Raketen hilft bei "Rollcage" nur ein Stoßgebet.



"Rollcage" wird vom englischen Softwarehaus Attention to Detail (ATD) entwickelt (siehe Kasten). Es führt Euch in vier grafisch unterschiedliche Welten mit mehr als 20 Strecken. In "Neoto City" landet Ihr im nächtlichen Ambiente einer futuristischen Großstadt. Lichterketten und Ampelanlagen wechseln sich ab mit langgezogenen Tunnels. An Strandpromenade und meterhohen Palmen düst Ihr in "Harpoon Island" vorbei. Der Blick aufs Meer wird Euch teilweise von einer Hafen-Anlage mit Kränen und Lagerhallen versperrt. Hinter "Saphire Springs" verbirgt sich eine Fahrt durch die verschneite "Area 52". Zusammenstöße mit schweren Panzern sind hier an der Tagesordnung. Eine besondere Umgebung bietet auch die "Outworld Mining Colony": Ihr braust durch staubige Marslandschaften ins Innere des "roten Planeten".

Einen von acht tapferen Helden des Asphalts (oben, Mitte) schickt Ihr durch insgesamt drei Ligen (unten).

Mit einer interessanten Neuerung sorgt ATD für stuntreiche Rennverläufe: Bei Eurem Buggy gibt´s kein "Oben" oder "Unten", er sieht von beiden Seiten gleich aus. Landet er nach einem Überschlag "auf dem Rücken", braust Ihr in dieser Lage einfach weiter. Fahrt Ihr nach einem Dreher in die falsche Richtung, richtet Ihr Euren Buggy per Knopfdruck wieder gen Ziel aus. Wenn Ihr in schneller Fahrt aus einer Kurve driftet, werdet Ihr nicht von einer Mauer oder Bordsteinkante gestoppt, sondern gleitet ungebremst eine Schrägwand hinauf. Verliert Ihr am oberen Ende der Schrägen doch den Bodenkontakt, segelt Ihr sekundenlang durch die Luft. Dabei merkt Ihr erst, wie großflächig die Strecken bei "Rollcage" sind, denn auch hinter der Steilwand befindet sich ein alternativer Streckenabschnitt, den Ihr als Landebahn verwenden könnt. Beim Aufprall versucht Ihr, durch schnelle Lenkmanöver Euren Wagen gerade zu halten und einen Unfall zu vermeiden. In Tunnels nutzt Ihr die Fliehkräfte bewußt, um Turbopfeile an Wand oder Decke zu erreichen. Euer Buggy ist robust, Zusammenstöße mit kleineren Gebäuden und Felsbrocken zerstören diese und nicht Euer Gefährt. Größere Objekte räumt Ihr mit Torpedos aus dem Weg.







Abflug: Ihr seid wieder einmal zu schnell unterwegs (links). Rechts braust Ihr in der Ego-Perspektive über den Asphalt.



Sojourners großer Bruder: Ob das kleine NASA-Vehikel auch soviel Spaß an Marsflügen hatte?



Rasant: Auf langen Geraden seid Ihr mit mehr als 450 km/h unterwegs. Nur fliegen ist schöner.









Auch zu zweit dürft Ihr bei "Rollcage" über die rasanten Kurse jagen.

Explosiv: Wenn der Gegner in die Luft fliegt, kommt nicht nur bei Pyromanen Schadenfreude auf.



Ungewöhnliche Extras: Mit einem Wurmloch (links) saugt Ihr Euren Widersacher von der Piste. Rechts schickt Ihr eine gemeine Schockwelle auf Reisen.

Fünf skrupellose Konkurrenten treten im Turnier-Modus gegen Euch an und rücken Eurem Vehikel mit Waffengewalt und rüpelhaftem Fahrstil aufs Blech. Eure Widersacher bekämpfen sich auch gegenseitig und machen Fahrfehler – um den Einsatz von Extras kommt Ihr trotzdem nicht herum. Ihr feuert zielgesteuerte Raketen ab, setzt Schockwellen in Gang oder blast den vor Euch fahrenden Wagen in ein Wurmloch. Neben Waffen liegen auch Turbozünder bereit. Ihr habt Kapazität für insgesamt zwei Waffen oder Booster, die Ihr mit der rechten und linken Schultertaste aktiviert. Geschwindigkeitsschübe versetzen Euch auch die aus "Wipeout" bekannten Turbopfeile.



Für zwei Spieler hat ATD mit den "Deathmatch"-Levels ein spaßiges Schmankerl eingebaut: Am Kopf eines Kraters oder Hochhausdaches trefft Ihr Euch mit Eurem Widersacher zu einem "Kampf auf Leben und Tod". Ihr stoßt Euren Gegner entweder den Abgrund hinunter oder schickt ihn mit Waffengewalt ins Jenseits. Schadenfreudiges Grinsen und laute Wutausbrüche sind garantiert. Technisch ist "Rollcage" auf der Höhe der Zeit. Um trotz der flotten 3D-Grafik ohne Polygon-Verzerrungen und übermäßiges Pop-Up auszukommen, hält "Rollcage" jedes grafische Objekt in vier Detailstufen bereit, die je nach Entfernung verwendet werden. Atemberaubende Lichteffekte und ein unkomplizierter Spielablauf machen Appetit auf die fertige Version, die voraussichtlich Ende März in den Regalen stehen wird. *ts*

TITEL: Rollcage
HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: März 1999

"Wipeout" auf vier Rädern: Rasantes Action-Rennen mit ungewöhnlichen Fahrzeugen und tollen Lichteffekten.

DIE MACHER VON "ROLLCAGE"



ATD

Der "Rollcage"-Entwickler Attention to Detail (ATD) ist seit über zehn Jahren im Geschäft. Das 15köpfige Team um Chris Gibbs entwickelte u.a. "Cybermorph" und den Nachfolger "Battlemorph" für die Jaguar-Konsole von Atari. Für die Playstation veröffentlichte ATD bisher nur die futuristische "Bomberman"-Variante "Blast Chamber". Neben "Rollcage" wichtigstes Projekt ist das offizielle Spiel zu den Olympischen Sommerspielen in Sydney im Jahr 2.000.





Die "Mining Colony" (links) ist mit steilen Abfahrten und engen Kurven schwer zu meistern. "Harpoon Island" (rechts) ist mit langen Geraden eher für Einsteiger geeignet.

Während des Spiels austauschbare Charaktere, weitere Spieler können in das laufende Spiel einsteigen

Frei wählbarer Spielverlauf. Alle Gegenden können jederzeit wieder betreten werden

Acht verschiedene Charakter-Typen mit individuellen Eigenschaften. Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter







Dancefloor-

Codemasters verwandelt Eure Playstation in ein Mischpult: Mit der innovativen Sample-Werkstatt „Music" produziert Ihr Chart-Renner, die jeden DJ neidisch machen.

Clip-Automatik: Für jede Eurer Audio-CDs berechnet "Music" ein eigenes Video.

Doppelte Premiere für Codemasters: „Music: Music Creation for the Playstation" ist der erste außer Haus entwickelte Titel und zudem kein Spiel im eigentlichen Sinne. Stattdessen produzierte "Jester Interactive" ein überaus flexibles Werkzeug, mit dem Ihr Dancefloor-taugliche Tracks und passende Lightshows zusammenbastelt.

Eure Kompositionen startet Ihr im Editier-Bildschirm: In der oberen Hälfte seht Ihr einen Ausschnitt der verfügbaren Tonspuren, während der untere Bereich zur Hälfte vom Videoscreen sowie den Instrument- und Equalizerdaten belegt ist. Um Eurer Playstation frische Töne zu entlocken, legt Ihr zuerst die Taktgeschwindigkeit in BPM (Beats per Minute) fest, danach plaziert Ihr sogenannte „Riffs" – rhythmische und sich ständig wiederholende Tonfolgen – in den einzelnen Tonspuren. Jede neue Spur fügt eine Stimme hinzu, maximal 16 Riffs werden gleichzeitig abgespielt.

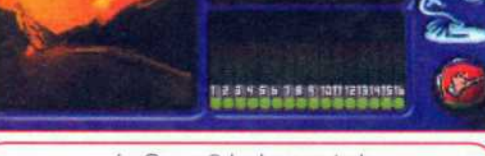
Für Einsteiger stehen in einer Bibliothek 750 vorgefertigte Soundblöcke aus den Bereichen Ambient, Drum & Bass, House, Techno und Trip-Hop zur Verfügung. Von Drum-Sequenzen und Bassläufen bis hin zu Gesangs- und Melodiepassagen ist aus der Palette der Dancefloor-Elemente für jeden Geschmack etwas dabei. Da alle Riffs in der gleichen Tonart und mit dem gleichen Takt abgelegt sind, könnt Ihr selbst bei zufälliger Auswahl praktisch keine Mißklänge produzieren. Habt Ihr einige Abschnitte mit Euren gewünschten Riffs gefüllt, überprüft Ihr Eure Komposition. Dazu spielt Ihr das Stück komplett ab oder blendet einzelne Tonspuren aus. Habt Ihr Euch mit den vorgegebenen Riffs ausgetobt und wollt eigene Ideen verwirklichen, kommt über die R1-Taste der mächtige Riff-Editor zum Einsatz: 3.000 Instrumente und Samples stehen Euch hier zur Verfügung, die Ihr in ei-

Vielfalt ist in den Videosequenzen Trumpf: Ob ein einzelnes Objekt wie oben den Bildschirm dominiert...



...oder die Regenbogenfarben im Takt pulsieren, bleibt alleine Euch überlassen.

Auf der "Music"-CD werden einige Lernbeispiele für Videos mitgeliefert...



... in Spur 3 bekommt der Hintergrund einen anderen Farbverlauf...



... in Spur 5 wird ein abstraktes Vektorobjekt hinzugefügt...

...und mit einem eigenen Muster und Bewegungsablauf versehen...



... zum Abschluß ergänzt ein symbolischer Vogel das Szenario.



Der Chase-Editor zur Videobearbeitung verlangt mit seinen zahllosen Möglichkeiten etwas Einarbeitungszeit. Links seht Ihr die Grundeffekte, rechts die Feineinstellungen für den aktiven Chase.

nem Takt über sechs Oktaven hinweg als Noten ablegt. Habt Ihr den gewünschten Rhythmus oder eine Melodie komponiert, könnt Ihr jeder Note zusätzliche Klangeffekte verpassen: Neben der Position im Stereo-Spektrum oder fließendem Notenübergang stehen auch automatische Akkorde oder Echos zur Verfügung.

Ist der Dancefloor-Hit konstruiert, wagt Ihr Euch als nächstes an die Erzeugung eines passenden Videos: Bequeme Zeitgenossen wählen dazu die automatische Generierung und lassen sich von „Music" einen fertigen Clip berechnen, kreative Köpfe versuchen sich am Editor. Dies funktioniert ähnlich wie die Erstellung des Musikstücks: Auch hier habt Ihr 16 Spuren zur Verfügung, in denen Ihr die Effekte plaziert, jedoch gestaltet sich die Videoproduktion etwas komplexer: Die vorgegebenen Bausteine („Chases") wie psychedelische Hintergründe und Farbverläufe, Partikel-Animationen oder soundempfindliche Vektorobjekte lassen sich nicht völlig frei kombinieren, sondern gehorchen bestimmten Gesetzen. So macht eine Veränderung der Kameraeinstellung erst Sinn, wenn sie mit einem darzustellenden Objekt gekoppelt ist.

Gleiches gilt für kleine Filmsequenzen von tanzenden Personen, die nur dann zu sehen sind, wenn sie auf einen Gegenstand projeziert werden. Dazu wählt Ihr in der Bibliothek vorgefertigte Effekte oder erstellt Eure eigenen Chases, in denen Ihr z.B. mit zackigen Texteinblendungen Botschaften einbaut. Während der Konstruktion seht Ihr den aktuellen Zustand des Clips in einer kleinen Ansicht auf dem Editor-Bildschirm, per Knopfdruck schaltet Ihr zum Abspielen Eures Hits in die Vollbildansicht.

Seid Ihr mit Eurer Kreation zufrieden, speichert Ihr Musik und Video gemeinsam oder einzeln auf die Memory Card. Auf der Suche nach Inspirationen gönnt Ihr Euch einen Blick auf die zehn mitgelieferten Demo-Stücke von Jester-Projektleiter Tim Wright: Spieler kennen seine Dance-Tracks unter dem Pseudonym "Cold Storage" u.a. von Psygnosis' „Wipeout" und "Wipeout 2097" (Saturn-Version). Als Bonus findet Ihr zudem im Hauptmenü die Option „CD-Player": Hier legt Ihr Eure Lieblings-CD ins Laufwerk und bewundert beim Abspielen der Musikstücke das automatisch dazu generierte Video. *us*



Die "Music"-Videos protzen mit verspielten Mustern und farbenfrohen Effekten, wie man sie auf der Playstation nur selten sieht.



In diesem Hauptbildschirm bastelt Ihr Eure zukünftigen Hitparadenstürmer. Im Bild rechts unten seht Ihr den Detailreichtum des Riff-Editors.

ULRICH STEPPBERGER



„Music" hält, was es versprochen hat, und muß den Vergleich mit ähnlichen PC-Programmen nicht scheuen. Während „Fluid" nur wenig Spielraum für kreative Köpfe ließ, eröffnen sich hier für Hobby-Musiker ungeahnte Möglichkeiten: „Music" ist trotz der simplen Aufmachung ein mächtiges Werkzeug, das schier endlose Einstellungen und Variationen bietet. Um das ganze Potential auszuschöpfen, braucht Ihr etwas musikalisches Talent, doch auch Laien basteln dank der vorgefertigten Elemente und einfachen Bedienung schnell ordentliche Songs zusammen. Der Video-Editor dagegen erfordert auch von Fortgeschrittenen Einarbeitungszeit, erfreut dann aber ebenfalls mit Flexibilität und Detailreichtum. Für Nachwuchs-DJs und Musikinteressierte ist „Music" ein Volltreffer.



HERSTELLER: CODEMASTERS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
BRD-RELEASE: NOVEMBER

Famoser Musik- und Videobaukasten mit einsteigerfreundlichem Konzept und unzähligen Variations-Möglichkeiten.

AB 12

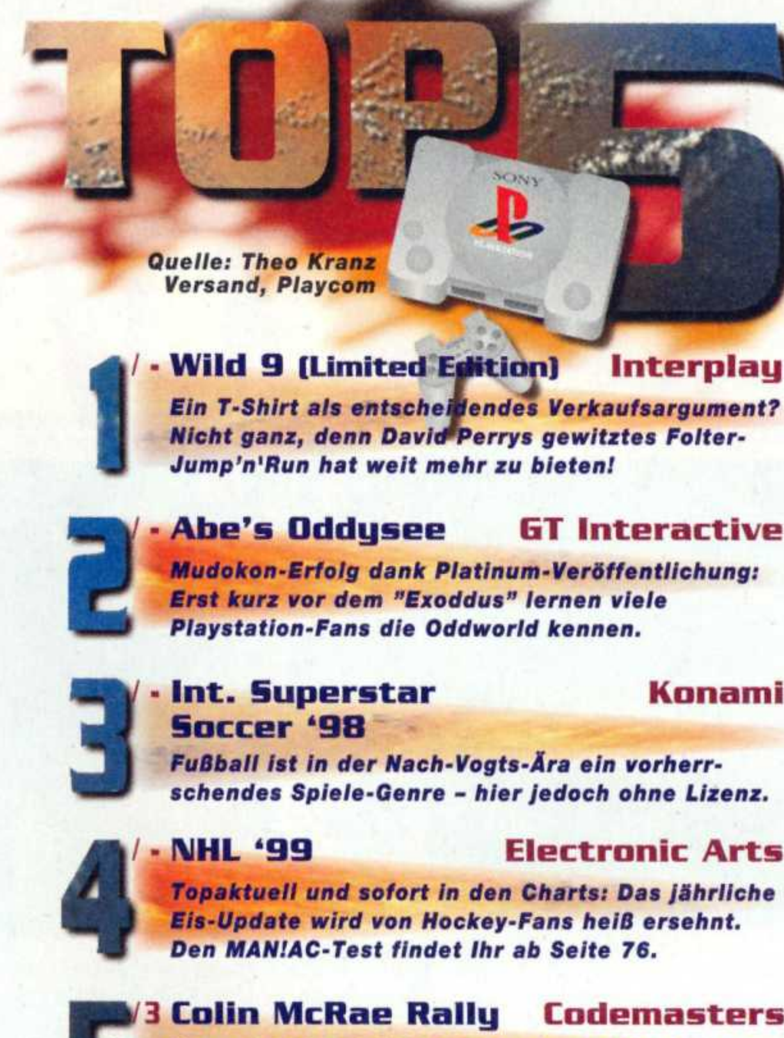
Acclaim-Verschiebung: "Turok 2" erst im Dezember

Wegen umfangreicher Verbesserungen im Multiplayer-Modus hat Acclaim den "Turok 2"-Start um drei Wochen verschoben.

Die erste Produktionsserie des Moduls wird Anfang Dezember in schickem Schwarz zum Preis von knapp 100 Mark ausgeliefert. Die deutsche Fassung wird inhaltlich entschärft, ein begrenztes Kontingent englischsprachiger PAL-Module ist aber über den Versandhandel (z.B. Theo Kranz Versand) erhältlich. Ob es ein Bundle-Paket zusammen mit der 4-Megabyte-Speichererweiterung von Nintendo geben wird, ist noch nicht geklärt, nach Lage der Dinge aber unwahrscheinlich. Die Terminsituation hat sich aufgrund der Verzögerung allerdings entspannt – Nintendo plant die Veröffentlichung des Speichers im Dezember zum Preis von knapp 60 Mark. Wie in der letzten Ausgabe berichtet, unterstützt "Turok 2" als erstes N64-Spiel das neue Speichermodul, um wahlweise eine höhere Bildauflösung von 640x480 Pixel zu ermöglichen.

Black is beautiful: Das schwarze "Turok 2"-Modul ist erst ab Anfang Dezember erhältlich.

Ein Nachtrag zu "Constructor" für die Playstation: Acclaim veröffentlicht das in MAN!AC 11/98 getestete Strategiespiel zum Preis von 100 Mark mit beiliegender Memory-Karte – der Kritikpunkt des zu hohen Speicherbedarfs wird damit entschärft.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Wild 9 (Limited Edition)** — **Interplay**
Ein T-Shirt als entscheidendes Verkaufsargument? Nicht ganz, denn David Perrys gewitztes Folter-Jump'n'Run hat weit mehr zu bieten!

2 /- **Abe's Oddysee** — **GT Interactive**
Mudokon-Erfolg dank Platinum-Veröffentlichung: Erst kurz vor dem "Exoddus" lernen viele Playstation-Fans die Oddworld kennen.

3 /- **Int. Superstar Soccer '98** — **Konami**
Fußball ist in der Nach-Vogts-Ära ein vorherrschendes Spiele-Genre – hier jedoch ohne Lizenz.

4 /- **NHL '99** — **Electronic Arts**
Topaktuell und sofort in den Charts: Das jährliche Eis-Update wird von Hockey-Fans heiß ersehnt. Den MAN!AC-Test findet Ihr ab Seite 76.

5 /3 **Colin McRae Rally** — **Codemasters**
Unverzichtbar für jeden, der ein Lenkrad halten kann: Codemasters' Rally-Wunder zeigt der Konkurrenz den Auspuff.

Rumble-Mania bei allen Playstation-Rennspielen

Das bewährte "Gamester LMP"-Lenkrad ist mit neuer Rumble-Funktion erhältlich und selbst mit "Ridge Racer" kompatibel.

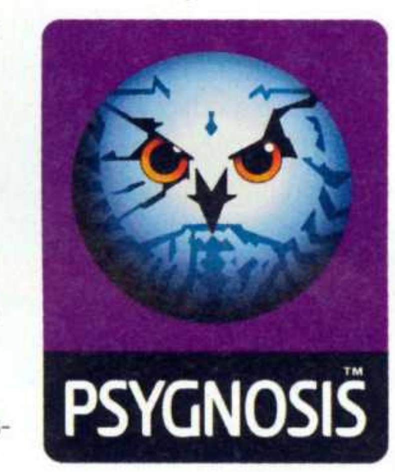
Das Lenkrad ist wie sein Vorgänger solide verarbeitet und wird mit einem Pedalblock ausgeliefert. Ungewöhnlich stark ist die Zentrierung der Steuereinheit ausgefallen – selbst im größten Tohuwabohu schnalzt das Lenkrad kraftvoll in die Nullstellung zurück, sobald Ihr den Griff lockert. Interessant wird es, sobald Ihr den durchgeschleiften Verbindungsstecker in den Multi-Ausgang der Playstation an der Geräterückseite steckt. Durch diesen Adapter wertet eine Elektronik die Audio-Signale aus und steuert damit den in das Chassis eingebauten Elektromotor an. Damit Ihr bei heftigen "Total Drivin"-Technobeats nicht zu stark durchgerüttelt werdet, stellt Ihr mit zwei Drehreglern sowohl die Sensibilität als auch die Stärke der Vibrationen ein. Am besten funktioniert dieser simulierte Rütteleffekt, wenn Ihr die Spiele-Musik leise stellt, so daß sich die Geräuscheffekte von Crashs und Driften besser abheben. "Echte" Rumble-Unterstützung wie bei "Gran Turismo" erkennt das Lenkrad aber nicht.

Bei unserem Dauertest sorgte das originelle Zubehör für viel Spaß: Sowohl Rüttel-Fetischisten als auch Liebhaber dezenter Effekte finden mit den stufenlos einstellbaren Reglern schnell die optimale Konfiguration, Oldies wie "Ridge Racer", "Wipeout" und "Destruction Derby" machen plötzlich wieder Spaß. Einziger Wermutstropfen ist der stolze Preis – Rüttelfans kaufen sich das Lenkrad für knapp 200 Mark trotzdem.

Psygnosis schließt Studio in Manchester

In England kommt es aufgrund strategischer Überlegungen zu Entlassungen bei mehreren Entwicklungsstudios.

Nach Jahren aufwendiger In-House-Produktionen, die nicht immer zu einem entsprechenden Verkaufserfolg führten, überdenken Psygnosis und die Firmenmutter Sony ihre Strategie. Wegen anhaltenden Meinungsverschiedenheiten mit der Geschäftsführung hat nun Entwicklungsleiter Adrian Parr die Firma verlassen.



"Nach Jahren des stürmischen Wachstums sind unsere Entwicklungsausgaben zu groß geworden", zitiert das US-Medium Next Generation den Psygnosis-Chef Gary Johnson, der nun alle Entwicklungsbemühungen direkt überwacht.

Momentan werden mehrere Psygnosis-Studios geschlossen bzw. verkleinert. Vor allem in der Region Manchester verlieren viele Programmierer und Grafiker ihren Job. Insgesamt werden rund 75 Beschäftigte freigesetzt.

Ein Oscar für Abe? Oddworld präsentiert Kurzfilm

Nach zwei PC- und Playstation-Spielen wird der Mudokon-Alien Abe nun auch zum Renderfilm-Star.

Ihren Kontakt zur Filmindustrie haben die Computerfilmer Lorne Lanning und Sherry McKenna auch nach der Gründung ihrer Spielefirma "Oddworld Inhabitans" nicht aufgegeben: Die beiden Kreativen, die lange Zeit für das renommierte FX-Studio "Rythm & Hues" arbeiteten, reichten nun einen Kurzfilm um ihren Joypad-Helden beim Oscar-Komitee der "Academy of Motion Picture Arts & Sciences" ein. Findet die Episode aus dem tristen Sklaven-Alltag des ulkigen Helden dort Gefallen, wird "Abe´s Exoddus: The Movie" offiziell für einen Oscar nominiert – den Test des Spiels findet Ihr übrigens in MAN!AC 11/98.



Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

1 /- **Mission Impossible** — Infogrames
64-Bit-Agenten-Action, zur Abwechslung mal ohne Index-Ambitionen: Begleitet Ethan auf einem kunterbunt-nebligen 3D-Einsatz.

2 /- **F1 World Grand Prix** — Nintendo
Die Antwort auf Psygnosis' "Formel 1"-Serie ist eine solide Simulation. Ob das reicht, um die Hardware-Verkäufe anzukurbeln?

3 /- **Int. Superstar Soccer '98** — Konami
Top-Fußballspiele gibt's reichlich: Nach "Frankreich '98" nun das Update zu Konamis Hit.

4 /- **Extreme G (mit CD)** — Acclaim
Der rasante Oldie kommt dank Audio-Bonus zu neuen Verkaufserfolgen: Den Nachfolger fordern wir ab Seite 94 zum MAN!AC-Spielspaß-TÜV.

5 /2 **Banjo-Kazooie** — Nintendo
Vorbei ist die Knuddel-Zeit: Nach berechtigten Höhenflügen verabschieden sich die supersüßen Rare-Helden aus der Spitzengruppe.

Tetris-Miterfinder: Selbstmord nach Blutbad

Der russische Software-Unternehmer Vladimir Pokhilko nahm sich am Dienstag dem 22. September das Leben.

Weltberühmt wurde Pokhilko als Partner von Alexeij Pajitnov. Zusammen mit ihm entwickelte er mit "Tetris" eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten.
Vor seinem Selbstmord hatte der Psychologe und Programmierer seine gesamte Familie ausgelöscht: Pokhilkos Frau Elena und der zwölfjährige Sohn Peter wurden im Schlaf mit einem Hammer erschlagen. Die Polizei vermutet finanzielle Schwierigkeiten der Pokhilko-Firma Animatek als Motiv hinter dem Blutbad. Die Firma Animatek gründeten Pokhilko, Pajitnov und ihr US-Partner Henk Rogers 1988 in Moskau, seit Anfang der 90er-Jahre hat der Software-Entwickler seinen Hauptsitz im amerikanischen Silicon Valley. Schon mit ihrem zweiten Spiel "Hatris" blieben die russischen Kultprogrammierer weit hinter dem "Tetris"-Erfolg zurück, spätere Animatek-Produkte wie das elektronische Aquarium "El Fish" floppten weltweit. Lediglich mit dem Grafikwerkzeug "World Builder" und dem damit entwickelten Vor- und Abspann von "Final Fantasy Tactics" erreichte Animatek eine große, internationale Zielgruppe. Vom Fehlen erfolgreicher Spiele und Applikationen abgesehen, geriet Animatek zu allem Überfluß in die Wirren um Microprose/Spectrum Holobyte, eines mehrfach umstrukturierten Spieleriesen, der kürzlich von Hasbro übernommen wurde. Auch Bullet Proof Software (BPS), die Firma des Tetris-Lizenz-Jongleurs Henk Rogers, gehörte seit Anfang der 90er-Jahre zu Microprose/Spectrum Holobyte. Im letzten Jahr hatte Rogers die wertvollen Tetris-Lizenzen mit der Gründung der "Tetris Company" jedoch aus dem Firmenverbund herausgebrochen und vermarktet das Kultspiel nun in eigener Regie.



Die Hüte-Hochstapelei "Hatris" erschien u.a. auf der PC-Engine (Bild) und als mäßig erfolgreicher Automat.

Import-Aufruhr: Konami und Sony drohen Händlern

Ausgehend von Maßnahmen gegen den Import von "Metal Gear Solid" folgen jetzt umfassende Anti-Import-Aktionen.

Konami ist schlecht auf Importeure zu sprechen: Um die Verkaufsaussichten der deutschen Version von "Metal Gear Solid" nicht zu gefährden, untersagte man in den vergangenen Monaten einschlägigen Importhändlern den Verkauf der US- und Japanversionen des Spiels. Damit kam ein Zug gegen Importe ins Rollen: Auch Sony geht nun gegen den Verkauf von amerikanischen und japanischen Playstation-Spielen vor. Zwar bleibt den Händlern bis Ende '98 die Möglichkeit, angesammelte Lagerreste zu verkaufen, doch bereits seit Anfang Oktober dürfen keine neu erschienenen Spiele mehr nach Deutschland eingeführt und verkauft werden. Sollte gegen diese Regeln verstoßen werden, drohen Händlern neben Lieferstops auch gerichtliche Konsequenzen – die Rechtslage verbietet den gewerblichen Verkauf von Importspielen, obwohl diese Praxis bisher nicht verfolgt wurde.
Ändert sich an Sonys Position nichts, werden die meisten deutschen Händler das Import-Geschäft wohl aufgeben. Damit wird Deutschland komplett von weltweiten Neuerscheinungen sowie von unzensierten und unsynchronisierten Originalversionen abgeschnitten. Laut der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) besteht lediglich die Möglichkeit, sich Spiele privat direkt im Ausland zu bestellen: Wer im Internet per Kreditkarte Spiele aus Japan oder den USA kauft, darf dies zum Eigengebrauch auch weiterhin tun.



Konami nimmt Importeure auf's Korn: "Metal Gear Solid" soll ausschließlich als deutsche PAL-Version auftauchen.

"Official Currency of Playtime": Kreditkarte von Sony

Zusammen mit dem Bankriesen Citibank bietet Sony in den USA seit September eine spezielle Kreditkarte an.

Der Clou dieser Karte ist ein Bonus-System, mit dem der Kauf spezieller Produkte gefördert werden soll. Jeder Griff zu Filmen, Musik und Spielen in ausgewählten Geschäften sowie Kinobesuche werden mit "Sony Points" belohnt. Natürlich läßt es sich Sony nicht nehmen, eigene Ware in den Vordergrund zu rücken: Deshalb spendiert man Inhabern der Karte Doppel-Punkte beim Kauf von firmeneigenen Produkten.
Dem Punktesystem folgen alle amerikanischen Sony-Labels und -Läden, u.a. Loews, Cineplex Odeon, Columbia, Epic und Sony Wonder. Selbstverständlich wird auch der Kreditkartenkauf von Playstation-Hard- und Software durch die Bonuspunkte unterstützt. Die Punkte können später gegen Sony-Merchandise und "Reward"-Produkte eingetauscht werden. Davon abgesehen funktioniert die Sony-Citibank-Karte wie eine normale Kreditkarte und ist als Platinum-, Master- und Visa-Card erhältlich. Deutsche Sony-Freunde müssen sich allerdings gedulden: Momentan wird die "Playtime"-Kreditkarte nur an US-Staatsbürger ausgegeben. Es ist ungewiß, ob je ein europäisches Pendant erscheint.

COMING SOON

Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
XG 2	Acclaim	N64	Rennspiel
Scars	Ubi Soft	N64	Rennspiel
Body Harvest	Gremlin	N64	Action-Adventure
TOCA 2	Codemasters	PS	Rennspiel
Apocalypse	Activision	PS	Action
Tomb Raider 3	Eidos	PS	Action-Adventure
Test Drive 5	Electronic Arts	PS	Rennspiel

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	3D-Jump'n'Run
Rogue Squadron	Nintendo/LucasArts	N64	Action
Bust a Move 3	Acclaim	N64	Geschicklichkeit
Virtual Pool	Interplay	N64	Sportspiel
Sonic Adventures	Sega	Dreamcast	Geschicklichkeit
C3 Racing	Infogrames	PS	Rennspiel
Crash Bandicoot 3	Sony	PS	Jump'n'Run
Asteroids	Activision	PS	Shoot'em-Up
Wipeout 64	Midway/Psygnosis	N64	Rennspiel

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
NHL Breakaway '99	Acclaim	N64	Sportspiel
Earthworm Jim 3D	Interplay	N64/PS	Jump'n'Run
Rayman 2	Ubisoft	N64	Jump'n'Run
KKND 2	Infogrames	PS	Echtzeit-Strategie
Akuji the Heartless	Crystal Dynamics	PS	Jump'n'Run
Dirt	Activision	PS	Rennspiel
Croc 2	Fox	PS	Jump'n'Run

NEWS

Das Umstecken ist vorbei

Kein Umstöpseln mehr zwischen Rumble-Pak und Speicherkarte

Der "Tremorpak" wird wie ein gewöhnliches Rumble-Pak unten am Nintendo-Controller eingesteckt. Der Clou ist, daß Ihr am durchgeschleiften Anschluß Eure bisherigen Memory-Karten weiter benutzen könnt – bisherige Kombi-Geräte hatten stets fest eingebaute Speichereinheiten. Per Schiebeschalter wechselt Ihr bequem zwischen "Rütteln" und "Speichern". Der Adapter wird betriebsfertig mit einer Memory-Karte geliefert. Um die Rumble-Funktion zu nutzen, benötigt Ihr zwei Mignon-Batterien, mit einem zusätzlichen Schieberegler wählt Ihr zwischen normalen und stromsparenden "Low"-Vibrationen. Mit einer ein Megabyte großen Speicherkarte (entspricht vier normalen 256K-Karten von Nintendo) kostet das etwas klobige Zusatzgerät knapp 60 Mark. Für die Playstation ist für etwa 40 Mark eine Zweifach-Memorykarte ohne störanfällige Kompression erhältlich. Ihr schaltet per Knopfdruck zwischen zwei vollwertigen 128-KByte-Bänken durch.

Cyberspace-Steuerung

Der futuristische "Glove" läßt sich mit nur einer Hand spielend bedienen

Die erste Begegnung mit dem "Glove" ist befremdlich. Ihr schnallt Euch das graue Stück um Hand und Unterarmknochen. Durch Bewegungen mit der gesamten Handfläche nach innen und außen steuert Ihr Raumschiffe und Achtzylinder, zusätzliche Aktionen wie Beschleunigen und Feuern führt Ihr mit dem Tastenfeld an der Außenseite der Plastikoberfläche aus. Neben der Umschalt-Option für Digital- und Analogmodus verfügt der "Glove" auch über Zusatz-Funktionen wie extrastarkes Einlenken per Taste und ein simuliertes Steuerkreuz, das per Daumen bedient wird. Die beiden MAN!AC-Versuchspersonen litten unter massiven Nebenwirkungen: Während Christian über Durchblutungsstörungen der rechten Hand klagte, rieb sich Chef-Skeptiker Ulrich nach einer Runde "TOCA 2" das schmerzende Handgelenk. Der "Glove" ist für rund 130 Mark im Fachhandel erhältlich.


HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?
WERDEN WIR JA SCHMECK... SEHEN - IN ODDWORLD!
DU DENKST, DU BIST HART?
KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN!!!
ODDWORLD
ABE'S EXODDUS
AB NOVEMBER ÜBERALL ZU HABEN!
Günstige Verkehrsanbindung
Eigener Firmenwagen
Gemütliche Kantine
Abwechslungsreiche Firmenausflüge
Dynamische Vorgesetzte
Haustierhaltung erlaubt
Du schafft es nicht! Auch Dein 2. Versuch die Mudokons zu befreien wird scheitern...
Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 900 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde kinoreifer Animationsfilme. Unser neues Produkt 'SoulStorm-Brew™' wird alle Verkaufsrekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinharte Rätsel und knochentrockener Humor. Na denn, Hals- und Beinbruch...
Necrum Burial Grounds / New Management
'PlayStation' and the 'PlayStation logo' are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Oddworld: Abe's Exoddus ™ & ©1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp.
GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.
PlayStation
GT Interactive
Expect the unexpected:
ODDWORLD INHABITANTS

Live Wire

SCI für Playstation, ab November in Deutschland



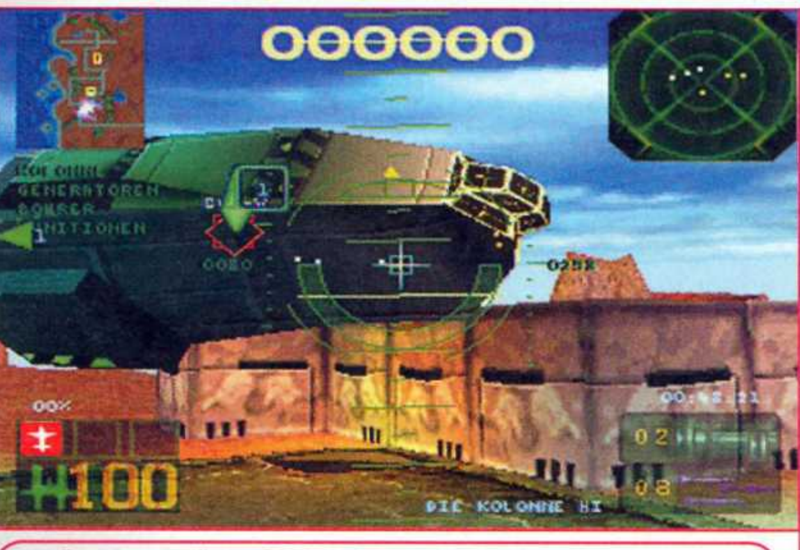
Jetzt wird's bunt: In der farbenfrohen Grafik tummeln sich neben den Gegnern weitere Hindernisse wie die Eisenbahn.

PS "Live Wire" befördert das "Amidar"-Spielprinzip in die dritte Dimension. Mit einem kleinem Urtier düst Ihr entlang eines aus Quadraten bestehenden Gitternetzes. Befahrene Linien werden in Eurer Farbe markiert; umkurvt Ihr ein Quadrat komplett, wird es Euch gutgeschrieben. Gleichzeitig versuchen drei Konkurrenten, möglichst viele Spielfeldanteile für sich zu beanspruchen. Sind alle Felder vergeben, schreiten wir zur Abrechnung: Der Spieler mit dem höchsten Prozentanteil hat den Level gewonnen.
Umrundet Ihr eines der Bonusfelder, befreit Ihr damit ein Extra. Dieses wandert entlang der Linien und muß eingefangen werden. Mit den Boni tüncht Ihr verlorene Felder in Eurer Farbe, pustet Gegner vom Spielfeld oder dürft ihnen kurze Zeit davonfahren. Fünf Welten mit jeweils zehn Level fordern Euch zum Maler-Wettstreit.



Invasion

Microids für Playstation, ab November in Deutschland



Durch ständiges CD-Nachladen von Daten erreichen die "Invasion"-Schlachtfelder riesige Ausmaße

PS Aus den französischen Studios von Microids fliegt "Invasion" heran. Die von machthungrigen Aliens besetzte Erde dürstet nach einem Fliegeras, das die außerirdische Brut zurück in den Weltraum treibt. In einer FMV-Sequenz erklärt der Kommandeur vor dem Start die Ziele der Mission. Mit einem Kampfflieger düst Ihr frei über die 3D-Erde und pulverisiert mit Lasern und Lenkraketen die Invasoren. Marker zeigen Euch auf dem HUD, in welcher Richtung die Primärziele liegen. Durch ständiges Nachladen neuer Terraindaten erwarten Euch weiträumige Schlachtfelder mit zahlreichen Polygonbauten und Gegnern. Der Gleiter fliegt sich äußerst dankbar: Mit lästigen G-Kräften oder Strömungsabriß muß sich der Pilot nicht herumschlagen, selbst einen Frontalcrash gegen die Oberfläche überstehen Mensch und Maschine unbeschadet.



Michael Owen´s World League Soccer ´99

Eidos für Playstation, ab Februar ´99 in Deutschland

Schöne Aussichten: Durch die Anwendung der Hires-Auflösung sieht die Grafik detaillierter aus.

PS Silicon Dreams avanciert zum Spezialisten für Fußball-Simulationen: Nach "Fever Pitch Soccer", "Olympic Soccer" und "World League Soccer '98" arbeiten die Jungs aus dem Mutterland des Fußballs nun an ihrem vierten Leder-Epos. Diesmal haben sie sich mit Jungstar Michael Owen einen großen Namen des englischen Fußballs an Land gezogen. Ob "Michael Owen's World League Soccer '99" genauso die Massen begeistern wird wie der Wunderstürmer bei der WM, bleibt abzuwarten. Dabei verläßt man sich bei Silicon Dreams nicht nur auf den großen Namen, sondern will auch spielerisch einiges verbessern: So wählt Ihr Euer Team aus über 200 Mannschaften diverser europäischer Ligen; die Bundesliga ist mitvertreten. Alle Spielerdaten und Trikots der aktuellen Saison wurden implementiert.



Auf Schneeboden dürft Ihr ebenfalls antreten



Die Options-bildschirme sind sehr übersichtlich

Grafisch wirkt das Spiel durch die verwendete Hires-Auflösung erfreulich detailliert. Michael Owen höchstpersönlich wurde an den "Bewegungsscanner" angeschlossen, um realistische Spieleranimationen zu ermöglichen. Auch die Zuschauerkulisse wird nicht als Textur, sondern 3D-animiert dargestellt.
Ein großer Schwachpunkt des Vorgängers war die mangelhafte Intelligenz der CPU-gesteuerten Spieler. Laut Silicon Dreams hat man hier die Feile angesetzt: So greifen Eure Abwehrspieler auch mal aktiv an, wenn sich eine Gegnermeute Eurem Strafraum nähert. In der Offensive verhalten sich die Teamkameraden wesentlich gewitzter, indem sie beispielsweise selbständig in den freien Raum starten oder sich einem gegnerischen Abwehrspieler in den Weg stellen. Die Steuerung wurde ebenfalls überarbeitet: Insgesamt 23 verschiedene Bewegungen könnt Ihr nun ausführen. Sobald wir eine spielbare Version in den Händen halten, werden wir Euch verraten, wie positiv sich die aufgeführten Verbesserungen "in echt" auswirken.
Übrigens: Einen Vierspieler-Modus wird "World League Soccer '99" nicht bieten, nur zwei Kumpels dürfen gleichzeitig ran.



Aus dieser Sicht erinnert das Spiel an "Sensible Soccer"



Statistikfetischisten kommen ebenfalls auf Ihre Kosten



SUPER-WAHLTAG

Monat für Monat verwöhnen wir Euch mit unseren Artikeln, jetzt dürft Ihr kompromißlos Eure Meinung kundtun: Welche Berichte gefallen Euch, was wollt Ihr nie mehr lesen, wofür sollen wir künftig mehr Seiten opfern? Wenn Ihr die folgenden Fragen nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet, tut Ihr uns nicht nur einen großen Gefallen, Ihr könnt auch eine Konsole Eurer Wahl gewinnen – entweder eine Playstation oder ein Nintendo 64 mit jeweils drei Spielen.

Eure ausreichend frankierten Briefe (Faxe sind nicht erwünscht und nehmen nicht an der Verlosung teil) schickt bitte an untenstehende Adresse – Einsendeschluß ist der 10. Dezember 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Cybermedia GmbH
MAN!AC-Umfrage
Wallbergstr. 10
86415 Mering

DIE GEWINNE

Entweder oder: Der Gewinner darf sich zwischen einem Nintendo 64 oder einer Playstation mit jeweils drei Spielen entscheiden.

DIE FRAGEN:

1. Welche Konsolen besitzt Du?

- Playstation
- Nintendo 64
- Sega Saturn
- 16-Bit-Konsole(n)
- Klassiker (VCS bis NES)
- Game Boy

2. Welche Konsole willst Du demnächst kaufen?

- Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Color Gameboy

3. Wie hat Dir diese MAN!AC insgesamt gefallen?

- Super
- Gut
- Ganz nett
- Mäßig

4. Welche der folgenden Hightech-Geräte sind in Deinem Haushalt vorhanden oder werden demnächst angeschafft?

- PC
- DVD-Player
- 16:9-Fernseher
- Dolby Surround/ Dolby Digital

5. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- Auslage am Kiosk
- Empfehlung durch Freunde
- Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin
- Internet (M@NIAC online)

6. Welche anderen Spielemagazine ließt Du regelmäßig?

- ausländische Magazine
- PC-Spiele-magazine
- Mega Fun
- Fun Generation
- Next Level
- Video Games
- Playstation-only Magazine
- Nintendo-only Magazine

7. Welche Spielegenres gefallen Dir am besten?

- Abenteuerspiel
- Action/Ballerspiel
- Beat'em-Up
- Denkspiel
- Strategiespiel
- Sportspiel
- Rennspiel
- Jump'n'Run

8. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?

- Immer
- Meistens
- Selten

9. Wo kaufst Du normalerweise Deine Videospiele?

- Kaufhaus
- Fachgeschäft
- Versandhandel

10. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby „Videospiele" aus?

- 10 bis 30 Mark
- 30 bis 100 Mark
- 100 bis 300 Mark

11. Hast Du oder ein Familienmitglied Zugang zum Internet

- Ja
- Nein

Wenn ja, nutzt Du MAN!AC online regelmäßig?

- Ja
- Nein

12. Wieviele Personen (DICH EINGESCHLOSSEN) lesen dieses Exemplar der MAN!AC?

- Personen

13. Was ist Dir lieber?

- Aufkleber — oder Poster
- Aufkleber — oder 8 Seiten mehr redaktioneller Umfang
- kurze Cheats — oder lange Players Guides
- PAL-Version — oder Import-Fassung
- wenige ganz große Spieletests — oder kleinere Tests von allen Neuheiten

14. Wie stark interessieren Dich folgende Rubriken bzw. Themen?

	STARK	GEHT SO	WENIG
Poster			
Aufkleber			
Messeberichte			
Wettbewerbe			
Technische Hintergrund-Berichte			
Mehrseitige Features			
Interviews			
Oldie-Konsolen			
Import-Spieletests			
PAL-Spieletests			
Previews/Work in Progress			
Nachrichten aus der Spielebranche			
Zubehör (Joypads & Co)			
Last Resort (Tips & Tricks)			
Kleinanzeigen			

PERSÖNLICHE ANGABEN

- Jahre
- männlich
- weiblich

ANSCHRIFT

Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

email-Adresse

WENN ICH GEWINNE...

- ...will ich das Nintendo 64 haben.
- ...will ich die Playstation haben.

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden:

Datum/Unterschrift

SOFTCOM

Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH



Tel.: 0231-44 40 788
0231-44 40 790
Fax: 0231-44 40 789
e-mail: SoftCom1a@aol.com

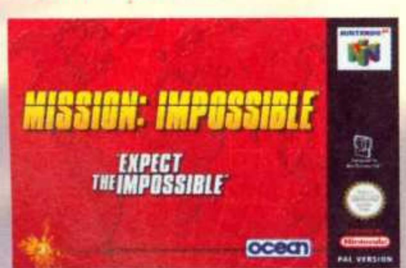
NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64	239,95
Joypad Schwarz,grau,grün,gelb,blau	49,95
Memory Card 1 Meg (Nintendo)	29,95
Memory Card 4fach (blau,gelb,grau,grün)	34,95
Jolt Pag (grau,gelb,blau,grün)	24,95
Jolt Pag + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus+Mogelmodul	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95

Titel	Preis
1080° (US)	94,95
Banjo & Kazooie	86,95
Bio Freaks	129,95
Dual Heroes	119,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95



Titel	Preis
Forsaken	109,95
Frankreich WM 98	99,95
G.A.S.P.	129,95
GT 64 Championship	99,95
Mission Impossible	99,95



Titel	Preis
Nascar 99	114,95
NHA Breakaway 98	79,95
Zelda 94	109,95
Scars	129,95
Turok	74,95
Turok 2 (Englische Pal.-Vers.)	99,95
Twisted Edge Snowbording	129,95
Virtual Chees	109,95
WCW vs. NWO:World Tour	129,95
WWF Warzone	99,95

DREAMCAST

Ab 23. November bei uns erhältlich.

Artikel	Preis
Dreamcast	759,95
Joypad - Dreamcast	84,95
RGB-Kabel	34,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter 220V auf 110V	34,95
Sega Rally 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtual Fighter 3	139,95

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Playstation	239,00
Playstation Dual Shock Multinorm+ RGB Kabel+Joypad Verlängerung+ Memory Card 15 Blocks+zweites Joypad	310,00
oder mit zweitem Dual Schock Pad	330,00

Artikel	Preis
Contol Pad Verlängerung (Unterstützt Rumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
Pal Converter	49,95
Sony Dual Schock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Scorpion Light Gun	74,95
Eraser Light Gun	74,95
Memory Card 15 Blocks	19,95
Memory Card 30 Blocks non compressed	29,95
Memory Card 120 Blocks	36,95
Memory Card 360 Blocks	49,95

Titel	Preis
5th Element	84,95
Abe´s Exoddus	84,95
Alien Resurrection	84,95
Alundra	79,95
Apocalypse	84,95
Armored Core	84,95
Atlantis	84,95
Aussault	84,95





Titel	Preis
Azura Dreams	84,95
Batman & Robin	89,95
Bio Freaks	79,95
Bomberman World	79,95
Breth of Fire III	89,95
Breth of Fire III Special Box	109,95
Bushido Blade II (US)	119,95
C&C Gegenschlag	89,95
Cardinal Syn	69,95
Collin McRae Rally	84,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders III (US)	119,95
Crash Bandicoot III (11. Dez)	84,95
Dead or Alive	79,95
Heart of Darkness	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer Pro 98+Metal G. Demo	84,95
Jackie Chan´s Stuntmaster	84,95
Kula World	84,95
Legend	84,95
Medi Evil	84,95
Metal Gear Solid (US)	129,95





Titel	Preis
Point Blank	84,95
Point Blank mit G-Con	139,95
Riven	84,95
Sentinel Returns	84,96
Silent Hill (US)	109,95
Small Soldiers	84,95
Street Fighter Collection	84,95
Supercross 98 J.McG.	84,95
Tekken III	89,95



Titel	Preis
Tenchu	84,95
Tenchu (US)	119,95
Test Drive 5	84,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Treasures of the Deep	84,95
V 2000	84,95
WCC Nitro	89,95

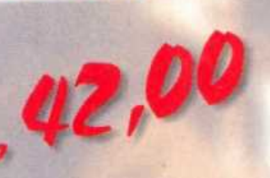
Titel	Preis
Earthworm Jim 3D	84,95
Fifa Soccer 99 (26. Nov)	89,95
Nascar 99	84,95
R - Types (15. Nov.)	79,95
Vigilante 8	84,95
Wild 9	79,95
Wild 9 mit T-Shirt	89,95

Sonderangebote

Titel	Preis
Aent Amstrong	39,95
Blood Omen-Legacy of Kain	44,95
Casper	44,95
Forsaken	44,95
MDK	44,95
Mechwarrior	44,95
Nascar 98	44,95
Panzer General 2	44,95
Scull Monkeys	44,95
Spice World	54,95
Star Wars-Master of Teräs Käsi	44,95

PLATINUM

Platinum Spiele
Resident Evil Platinum
Command & Conquer
Tekken II Platinum
Soul Blade Platinum
Tomb Raider Platinum
und alle weiteren Platinum



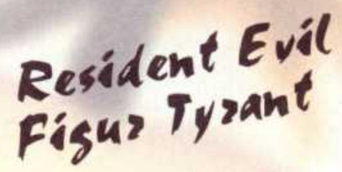
MERCHENDISE

Tomb Raider

Artikel	Preis
Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo Feuerzeug	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Termuskanne	99,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95

Resident Evil

Artikel	Preis
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil T-Shirt	24,95
Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris & Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill & Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera & Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon	39,95
Resident Evil Figur - Clare	39,95
Resident Evil Figur - Ada	39,95
Resident Evil Figur - Licker	39,95
Resident Evil Figur - Golem	39,95

Final Fantasy

Artikel	Preis
Final Fantasy Figur - Sephiroth	39,95
Final Fantasy Figur - Valentine	39,95
Final Fantasy Figuren Set	89,95
Final Fantasy Key Chain	9,95
Final Fantasy Soundtrack	49,95
Final Fantasy 6 Soundtrack	49,95
Final Fantasy 7 Soundtrack 4 CD´s	69,95

Final Fantasy Sephiroth

Spawn Figuren

Artikel	Preis
Spawn Black Knight	39,95
The Raider	39,95
The Horrid	39,95
The Skull Queen	39,95
The Spellcaster	39,95
The Orge	39,95



Spawn-Black Knight

Tekken

Artikel	Preis
Tekken Arrange Tracks Sound	49,95
Tekken Key Chain	9,95

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar

Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von 20 DM berechnet. Versandkosten 6,90 DM zzgl. Nachnahme



Mehr ...für eine be

Die RAM-Cartridge von Nintendo kommt – und mit ihr hochauflösende Spiele. MAN!AC verrät, wie die Speichererweiterung funktioniert: Welche Verbesserung bringt das Zusatz-RAM? Schauen Playstation-Fans in die Röhre?



Einfache Installation: Das neue "4 MB Extension Pak" stöpselt Ihr in den Erweiterungsschacht an der Oberseite Eures N64.

Während PC-Spieler ihre Rechenmaschinen regelmäßig mit RAM aufrüsten, betreten Konsolenbesitzer mit dem Einbau des "4 MB Expansion Pak" Neuland: Nintendos RAM-Pak verdoppelt den Hauptspeicher Eurer Konsole von vier auf acht Megabyte, der neu gewonnene Platz wird von den Programmierern für mehr Grafik und größere Programme genutzt. Während der Zusatzspeicher schon im November für 30 Dollar (umgerechnet gut 50 Mark) in den USA verkauft wird, ist das Erscheinungsdatum und der offizielle Name für Deutschland noch ungewiß: Nintendo orientiert sich nicht zuletzt an Acclaims "Turok 2", dessen Veröffentlichung auf Ende des Jahres verschoben wurde. Anders als vermutet, wird die RAM-Erweiterung keinem Spiel beigelegt, sondern separat vermarktet: Erwartet einen Preis ab 50 Mark.

Neben Nintendo haben auch namhafte Zubehörlieferanten bereits RAM-Pak-Versionen fürs N64 angekündigt: Datels "Power RAM" soll zeitgleich mit dem Nintendo-Zusatz erscheinen, Interacts "Turbo RAM" wandert in den USA bereits einen Monat vor dem Nintendo-Start in die Regale. Interact-Boß Todd Hays: "Wir sind stolz, die erste Firma zu sein, die eine Speichererweiterung für das N64 veröffentlicht. Beim Erscheinen von "NFL Quarterback Club '99" und "Turok 2" werden die Konsumenten die Vorteile des Turbo RAM schließlich sofort nutzen wollen." Mindestens sieben Spiele sollen das Accessoire vorerst unterstützen, u.a. hat Konami kürzlich einen definitiven RAM-Pak-Titel bekanntgegeben.

Nur wenn erstklassige Titel die RAM-Erweiterung nutzen, lohnt sich die Anschaffung für alle Nintendo-Fans. Mit "Turok 2" und "Rogue Squadron" hat Nintendo jedenfalls beste Voraussetzungen geschaffen: Die Toptitel locken sowohl junge Science-Fiction-Fans und Videospiel-Veteranen, als auch ambitionierte Ego-Schützen. Sollte sich die Erweiterung gut verkaufen, werden die Entwickler ihren Spielen zunehmend eine aufgepeppte "RAM-Pak"-Version verpassen.

In erster Linie ist die verbesserte Grafik ein Argument für die Erweiterung: Das RAM-Pak verspricht eine erhöhte Grafikauflösung und farbenprächtige Texturen. Wir wollten's jedoch genau wissen: Warum verbessert eigentlich mehr Speicher die Optik? Dürfen Playstation-Fans auf eine ähnliche RAM-Erweiterung hoffen? Auf den folgenden Seiten bieten wir einen Blick ins Innere von N64 und Playstation. *oe/wi*

SPIELE MIT RAM-PAK-UNTERSTÜTZUNG

NAME	HERSTELLER	RELEASE
GT World Tour	Midway	Anfang '99
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	Ende '98
Rouge Squadron	LucasArts	Ende '98
nicht bekannt	Konami	1999
Turok 2	Acclaim	Ende '98
Vigilante 8	Activision	Anfang '99

Spieltiefe oder hohe Auflösung? Der Nintendo-64-Speicher

Das N64 besitzt in der Grundausstattung vier Megabyte RAM-Speicher. Ein spezielles Video-RAM gibt es nicht: Grafik- und Spieledaten teilen sich den Hauptspeicher. Daher gilt die Regel: Je kleiner die Bildschirmauflösung, desto mehr Speicher bleibt für Gegnerintelligenz, Spielkomfort und Special-FX-Routinen wie Wassereffekte und Spiegelungen. Im Gegensatz zu anderen Konsolen ist das N64 nicht an vorgegebene Auflösungsmodi gebunden: Die Programmierer dürfen die Bildschirmauflösung beliebig gestalten, egal ob sie 64x64 oder 512x240 Pixel wünschen. Um das Bild an den Fernseher anzugleichen, paßt der Video-



Hochauflösende Grafik ohne RAM-Erweiterung: Während sich die "WWF Warzone"-Helden in Interlace-Optik keilen, wirkt das Publikum grafisch billig. RAM-Pak-Spiele wie "Rogue Squadron" (oben) kombinieren dagegen HiRes-Grafik mit reichlich Texturen.

RAM!

ssere Optik

chip des Nintendo 64 das Bild anschließend auf eine der beiden Standardauflösungen (320x240 oder 640x480 Pixel) an.

Jeder Pixel im Speicher benötigt im Hi-Color-Modus (15 Bit) zwei Byte, im Truecolor-Modus (24 Bit) drei Byte. Hinzu kommt RAM für Z-Buffering sowie das nächste Bild, das schon vorab im Speicher zusammengesetzt wird. Bei einer hohen Auflösung von 640x480 Pixel im Truecolor-Modus benötigt ein Spiel beispielsweise 2,5 Megabyte Bildschirmspeicher; für die Spieledaten bleiben ohne Speichererweiterung nur 1,5 Megabyte. Deshalb haben die Entwickler bisher auf hochauflösende Optiken verzichtet – Ausnahmen wie Acclaims Baseball- und Football-Titeln merkt man den chronischen Speicherplatzmangel an der schnörkellosen Spielmechanik an. Auch "WWF Warzone", das ohne RAM-Pak hochauflösend läuft, verzichtet auf ausgefeilte Kontersysteme, Extras (Waffen aus dem Zuschauerraum) wurden in separate Spielmodi ("Weaponmatch") verbannt. Für einige Spezialsituationen außerhalb des Rings blieb ebenfalls kein Platz.



Electronic Arts im Interlace-Rausch: "Madden '99" (Bild) und "NHL '99" erscheinen mit hochauflösender Optik.

Intelligenter, schöner oder schneller? Probes "XG 2" mit RAM-Pak-Booster

Ihr arbeitet gerade an "XG 2". Welche Möglichkeiten eröffnet Euch die N64-Speichererweiterung?

PROBE: Grundsätzlich steht es den Entwicklern frei, wie sie den zusätzlichen Hauptspeicher verwenden. "Turok 2" nutzt den Großteil der vier Megabyte für detailreiche Texturen bzw. den dadurch notwendigen größeren Bildspeicher. Allerdings kommt der Speicher nicht ausschließlich der Optik zugute – auch die künstliche Intelligenz der Gegner wird durch die Speichererweiterung ausgefeilter. Die Möglichkeiten der Entwickler sind also insgesamt flexibler – es ist sogar denkbar, den Speicher nur zu spielerischen Zwecken zu nutzen und wie bisher die niedrige Auflösung zu fahren. Ich glaube, daß durch die Erweiterung der technische Unterschied zur Playstation deutlich zu sehen sein wird.

Gibt es auch Auswirkungen auf die Geschwindigkeit von HiRes-Spielen?

PROBE: Das Problem bei hochauflösender Grafik ist der erhöhte Datendurchsatz, den der Prozessor zu bewältigen hat. Wird diese Tatsache nicht im Vorfeld berücksichtigt, führt dies meist zu niedriger "Frame-Rate" – mehr oder weniger starkes Geruckel ist die Folge. Im Falle von "XG2" konnten wir das Programmgerüst nicht mehr für die höhere Auflösung optimieren, weil wir mit der Entwicklung schon zu weit fortgeschritten waren. Deshalb ist die von uns ursprünglich angepeilte Kombination aus MidRes-Auflösung und Erweiterung nicht realisiert. In Zukunft wird es allerdings möglich sein, sorgfältiger mit dem Zusatz-Speicher zu experimentieren und auch die kritischen Algorithmen auf die höhere Auflösung abzustimmen.

Wäre auf dem N64 auch eine 8- oder gar 12-Megabyte -Erweiterung denkbar?

PROBE: Prinzipiell schon, doch zwei Gründe sprechen dagegen. Zum einen kann man beim N64 nur die vier Megabyte zusätzlichen Speicher direkt adressieren. Bei größerem Speicher müßte man zwischen Speicherbänken umschalten – das wäre für die meisten Anwendungen zu zeitaufwendig. Zum anderen halte ich es für unwahrscheinlich, daß Nintendo noch eine Hardware-Erweiterung veröffentlicht, denn das würde die Kunden verschrecken. Ich glaube an den Massenerfolg der 4-MB-Erweiterung – aber in Sachen RAM ist damit wahrscheinlich das letzte Wort gesprochen.

Wird man in Zukunft viele N64-Spiele nur noch mit Erweiterung spielen können?

PROBE: Sicherlich nicht. Optimal wäre es natürlich schon, wenn sich jeder Entwickler darauf verlassen könnte, daß sein Produkt auf einem aufgerüsteten N64 gespielt wird. Er könnte dann alle Features standardisieren und müßte nicht für zwei Konfigurationen programmieren. Dennoch darf man nicht vergessen, daß wir es wahrscheinlich immer mit einer stattlichen Anzahl an Standard-Konsolen zu tun haben. Es wäre unlogisch, diese Kunden zu ignorieren, auch Nintendo würde dies nicht tolerieren.

Auf der anderen Seite sind die Vorteile der Erweiterung natürlich nicht wegzudiskutieren – der Spieler sollte sich überlegen, ob ihm bessere Optik und zusätzliche spielerische Features nicht das bißchen Geld für den Speicher wert sind.



Erst mit dem "4 MB Extension Pak" haben die Entwickler ausreichend Speicher für umfangreiche Spieledaten und hochauflösende Grafik gleichzeitig: Halbherzige Kompromisse gehören nach der Aufrüstung der Vergangenheit an.



Der Playstation-VRAM-Inhalt am Beispiel von "Tekken 3": Statt wie "Metal Gear Solid" (oben rechts) zwei Bilder zu verwalten, bastelt Namco im Interlaced-Modus nur an den Bildschirmzeilen, die gerade nicht auf dem Fernseher erscheinen. So bleibt genug Speicher für die Texturen (Grafikmüll rechts).

Der Platz ist reserviert!
Grafik auf der Playstation

Die Playstation-Hardware unterscheidet zwischen Haupt- und Grafikspeicher: Ein Megabyte steht den Programmierern für die Verwaltung von Texturen und zwei Bildschirmseiten zur Verfügung. Das erste Bild enthält dabei immer die aktuelle Optik, das zweite dient als Arbeitsplatz, um das nächste Bild zu berechnen und zusammenzusetzen. Im Gegensatz zum N64 hält sich die Playstation dabei an zehn vorgegebene Bildschirmauflösungen, die Ihr der Tabelle entnehmt. Bei höchster Auflösung belegt schon ein Bild mehr als ein Drittel des Video-RAM – bei zwei Bildern im RAM bleibt kaum Platz für Texturen, weshalb dieser Auflösungsmodus meist nur für Menüs und Titelbilder genutzt wird. Nur die Namco-Programmierer haben sich bisher an dem berüchtigten "Mode 9" in "Tekken 3" versucht, jedoch nicht ohne die Hardware auszutricksen: Im Interlace-Modus wird Euer Spielebild in zwei Halbbilder aufgeteilt, die jeweils nur jede zweite Bildschirmzeile enthalten. Abwechselnd mit einer Wiederholungsrate von 25 Hz (PAL) angezeigt, ergeben die beiden Halbbilder für das Auge ein Gesamtbild mit doppelter Auflösung. Namco hat sich diesen Effekt zunutzegemacht und bastelt nur an den Bildschirmzeilen herum, die gerade nicht auf dem Monitor erscheinen. So sparen sich die Programmierer den Arbeitsplatz für das zweite Bild und können das übrige Video-RAM für die Texturen nutzen, die sonst nur zu einem Bruchteil im Speicher Platz hätten.
Eine Speichererweiterung für die Playstation wäre wegen der strickten Unterteilung in Haupt- und Videospeicher sehr kompliziert und in einem simplen Modul für den Erweiterungsport kaum realisierbar.

Niedriger geht's nicht: Mit nur 256x240 Pixeln nützt Genkis brandneues "Ski Air Mix" die geringste Grafikauflösung der Playstation.

AUFLÖSUNGS-MODI DER PAL-PLAYSTATION

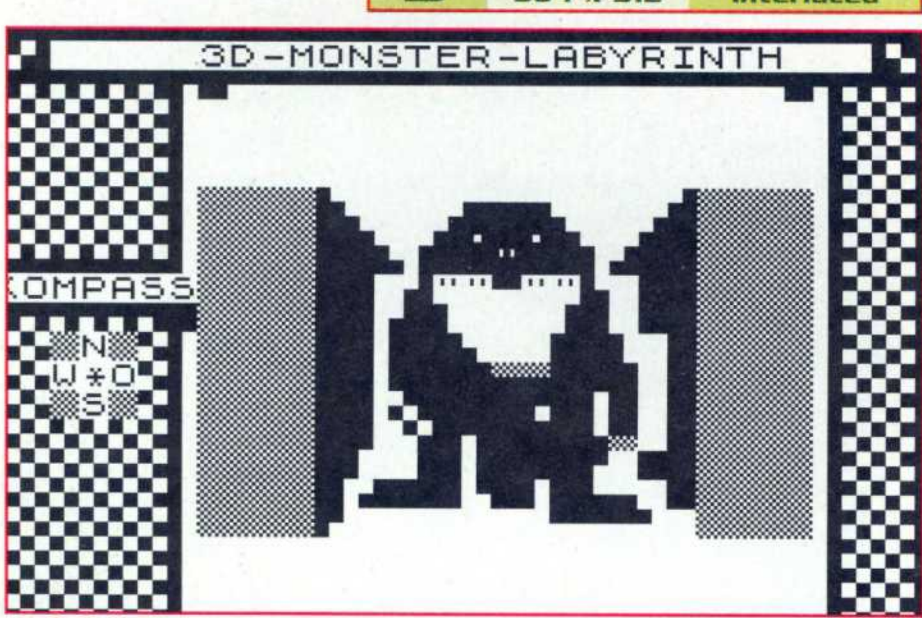
MODUS	AUFLÖSUNG	DARSTELLUNG
0	256 x 256	Non-Interlaced
1	320 x 256	Non-Interlaced
2	512 x 256	Non-Interlaced
3	640 x 256	Non-Interlaced
4	256 x 512	Interlaced
5	320 x 512	Interlaced
6	512 x 512	Interlaced
7	640 x 512	Interlaced
8	384 x 256	Non-Interlaced
9	384 x 512	Interlaced

GLOSSAR

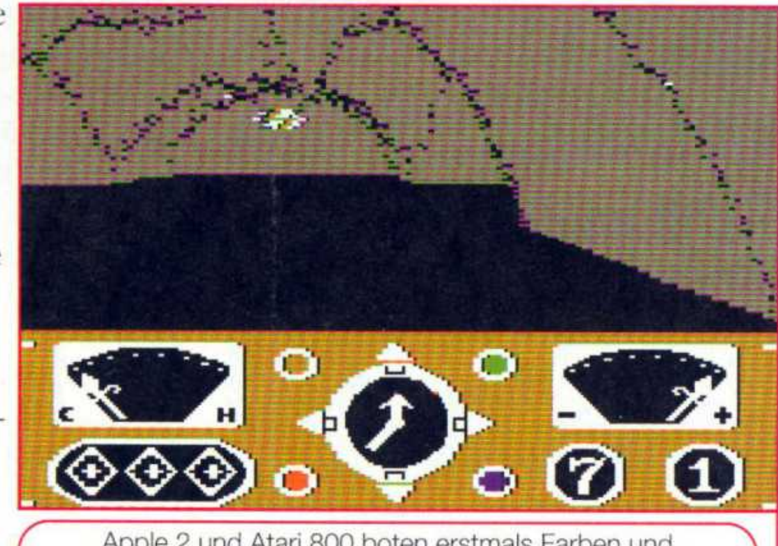
Byte: 8 Bit, in diesem Zusammenhang eine Speicherstelle Eurer Konsole (0 bis 255).
GPU: "Graphic Processing Unit", der Grafikchip einer Konsole.
HiRes: "High Resolution", hohe Auflösung
Interlace: Verfahren, um die Bildauflösung horizontal zu verdoppeln. Zwei Halbbilder werden abwechselnd angezeigt und ergeben für das Auge ein Gesamtbild.
LoRes: "Low Resolution", nicht genau definierte, in jedem Fall niedrige Auflösung
MByte: Megabyte, eine Million Byte
MidRes: "Middle Resolution", mittlere Auflösung
NTSC: Bildsignal-Norm für Fernseher in den USA und Japan. Auflösung von 720x486 sichtbaren Pixeln.
PAL: "Phase Alternating Line", in Europa übliche Bildsignal-Norm für Fernseher mit einer Auflösung von 720x576 sichtbaren Pixeln.
Pixel: Einzelner Bildschirmpunkt
RAM: "Random Access Memory", beschreib- und lesbarer Speicher.
True Color: Farbtiefe von 24 Bit (16,8 Millionen Farben) – mehr kann das Auge nicht unterscheiden
V-RAM: "Video-RAM", der Grafik- und Bildspeicher Eurer Konsole.

Hochauflösende Grafik:
PC im Vorteil?

Beim Blick auf Pentium- und Win95-Spiele werden Konsolenbesitzer neidisch: Was sind schon die 640x480 Bildpunkte, die das RAM-Pak mit viel Mühe aus dem N64 kitzelt, gegen eine XGA-Auflösung von brillanten 1024x768? Der Blick auf unsere Grafik zeigt, wie deutlich die PC-Grafik (zumindest in Bezug auf die Pixelmenge) der Optik von Playstation, Nintendo und Sega davongespurtet ist. Warum gibt´s auf den Spielkonsolen keine so detailreiche Grafik? Theoretisch wäre es auch für reine Spielkonsolen kein Problem, knapp eine Millionen Pixel in 16,7 Millionen Farben darzustellen, lediglich mehr V-RAM müßte in die Maschinen. Doch auch genügend Speicher vorausgesetzt, schiebt eine profane Hürde dem Grafikrausch bei 440.000 Pixeln einen Riegel vor: Mehr können PAL-Fernseher nicht darstellen. Solange sich keine



3D-Pionier in minimaler Auflösung: 64x48 vordefinierte Zeichen, Farben und "HiRes" waren auf dem ZX-81-Computer 1982 nicht möglich.



Apple 2 und Atari 800 boten erstmals Farben und "HiRes": "Eidolon" von 1984 (280x192 Pixel, acht Farben).

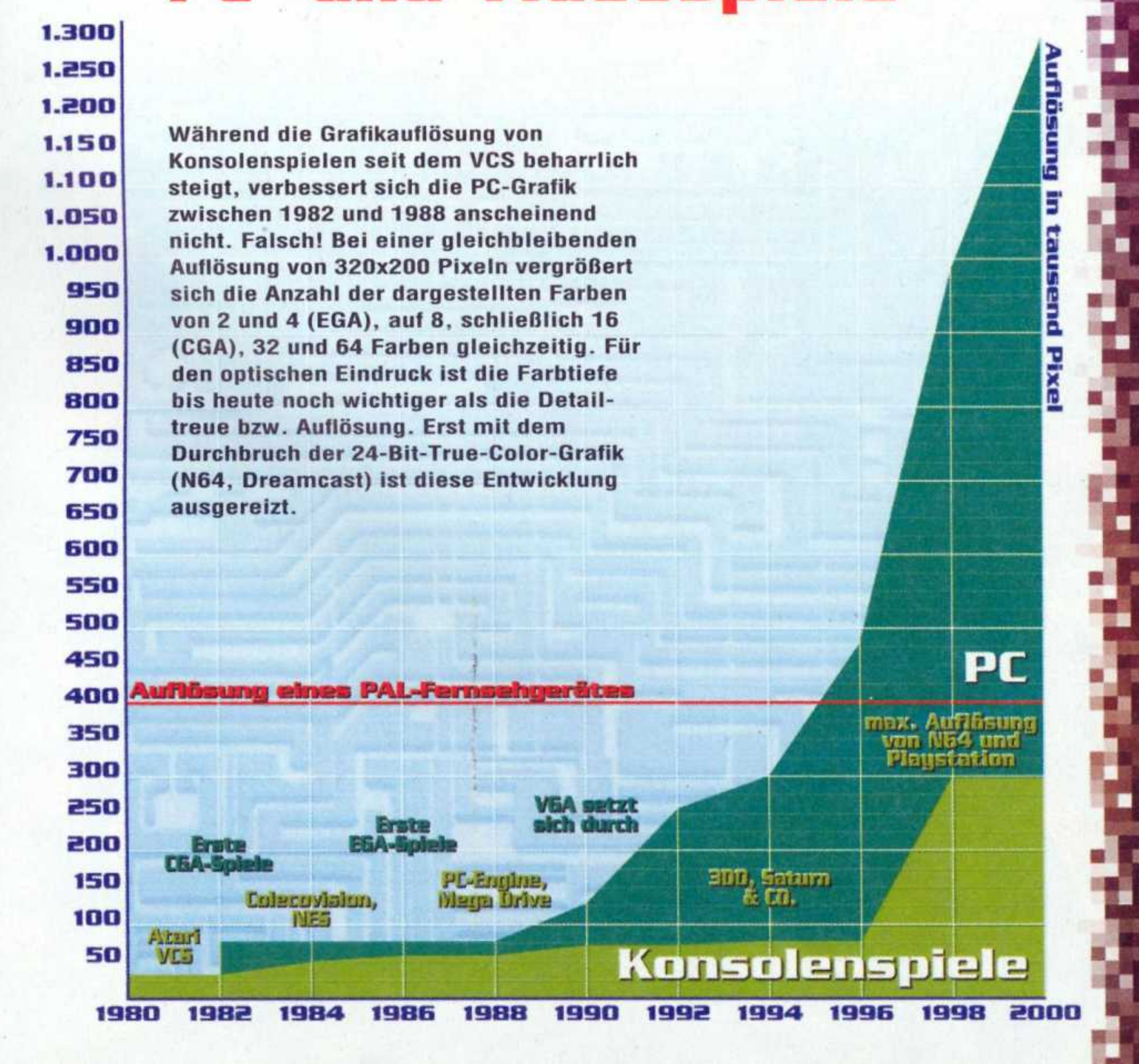
Detaillierter geht´s kaum noch: Auf dem PC läuft "Unreal" (1998) in 1024x786 Bildpunkten und 24-Bit-"True Color".

neue Generation von TV-Geräten durchsetzt, werden Sony, Nintendo und Sega auch keine Konsole bauen, die XGA-ähnliche Auflösung standardmäßig unterstützt. Zumindest Sega hat die TV-Hürde erkannt und verspricht eine Zusatz-Box, mit der Ihr das Dreamcast an einen hochwertigen PC-Monitor koppeln könnt. Davon abgesehen bleiben für TV-Spieler gut 400.000 Bildpunkte auch im Jahr 2.000 das höchste der Gefühle: Bislang sind alle Versuche, ein hochauflösendes HDTV-Fernsehen zu etablieren, jämmerlich versackt.
Aber auch die PC-Spieler sind mit ihrer Situation nicht glücklich: Sie erfreuen sich zwar an einer Wahnsinnsauflösung, sind aber auf mickrige Displays festgelegt. Nur Snobs zocken jetzt schon vor einem 21-Zoll-PC-Bildschirm (etwa 50cm, ab 1.500 Mark), und selbst der ist kleiner als die meisten TV-Geräte. Der Durchbruch gigantischer 28-Zoll-Monitore ist auf dem PC-Spielemarkt nicht in Sicht. So beruhigen sich Konsolen- und PC-Fans mit dem Gedanken, daß Grafikauflösung nicht alles ist, was optisch zählt. Daß die Farbtiefe genauso wichtig ist, bewies das Super NES schon 1990: Diese 16-Bit-Konsole konnte nur knapp 60.000 Bildpunkte darstellen, dafür in 256 Farben. Dem Mega Drive half auch die dezent höhere Auflösung nicht, gegen die besten SNES-Grafiken wirkten seine 64-Farbbilder primitiv.
Laufen erst mal alle Videospiele – wie durch N64 und Dreamcast angedeutet – in fotorealistischem "True Color", konzentrieren sich die Hardware-Bauer auf mehr Rechenleistung, um die Zahl der darstellbaren Polygone und Texturen zu erhöhen. Fazit: Auch wenn sich die Auflösung demnächst kaum steigert, werden die Titel optisch immer besser. *wi*



Standard der frühen 90er-Jahre: "Ultima Underworld" in 320x200 Pixel, 256 Farben.

Entwicklung der Grafikauflösung: PC- und Videospiele



Während die Grafikauflösung von Konsolenspielen seit dem VCS beharrlich steigt, verbessert sich die PC-Grafik zwischen 1982 und 1988 anscheinend nicht. Falsch! Bei einer gleichbleibenden Auflösung von 320x200 Pixeln vergrößert sich die Anzahl der dargestellten Farben von 2 und 4 (EGA), auf 8, schließlich 16 (CGA), 32 und 64 Farben gleichzeitig. Für den optischen Eindruck ist die Farbtiefe bis heute noch wichtiger als die Detailtreue bzw. Auflösung. Erst mit dem Durchbruch der 24-Bit-True-Color-Grafik (N64, Dreamcast) ist diese Entwicklung ausgereizt.

"Alt geworden" - DMAs Andy Whyte ("Tanktics") über die Grafikleistung der Playstation



Warum liefen alle frühen Playstation-Spiele in einer niedrigen Auflösung?
ANDY: Natürlich sind zum einen die Programmiertechniken heute fortgeschrittener als zum Start der Playstation, was einen effektiveren Code ermöglicht. Aber das grundlegende Problem ist, daß dem Entwickler nur ein Megabyte Video-RAM zur Verfügung steht. Darin enthalten ist ein fertig gezeichnetes Bild sowie das nächste Bild, das sich gerade im Aufbau befindet. Der restliche Platz im V-RAM steht dem Programmierer als Textur-Speicher und für Farbinformationen zur Verfügung. Benutze ich also eine hohe Auflösung (wie 640x256 Pixel), verbrauchen alleine die beiden Bilder ("Frames") fast zwei Drittel des gesamten Bildspeichers. Ich denke, daß viele Spiele bewußt niedrigere Auflösungen verwenden.

Verbraucht eine detailliertere Ansicht in einer hohen Auflösung nicht auch mehr Rechenpower?
ANDY: Das kommt darauf an, ob die höhere Auflösung verwendet wird, um einen größeren Ausschnitt der Spielwelt zu zeigen, oder den gleichen Ausschnitt wie in der niedrigen Auflösung – nur detaillierter. Wird ein größerer Bereich gezeigt, müssen natürlich mehr Koordinaten berechnet und mehr Polygone gezeichnet werden, was Rechenzeit kostet. Geht es nur darum, den Detailgrad zu erhöhen und den Ausschnitt gleich zu lassen, dann kostet es praktisch keine Rechenzeit, aber du verlierst wertvollen Platz im Video-RAM.

Wie sieht es bei einer Umsetzung vom PC aus?
ANDY: Hier wird es etwas komplizierter. Da moderne PCs hochgezüchtete Rechenboliden sind, die oft schon um ein Vielfaches mehr Grafikspeicher haben als eine Konsole RAM insgesamt, muß hier ein Kompromiß eingegangen werden. Um nicht zu viel Rechenzeit zu verlieren, verkleinert man den Ausschnitt der Spielwelt. Konsolen verfügen einfach nicht über ausreichend RAM, um diese hohen Auflösungen zu erreichen.

Ist das Problem der Auflösung also lediglich ein Speicherproblem?
ANDY: Nicht ausschließlich - PC-Programmierer tendieren dazu, leichtfertig mit Speicher und Rechenzeit umzugehen. Aber besonders bei der Playstation ist es auch ein Problem des Hauptprozessors. Die Co-Prozessoren für Vektor- und Matrix-Operationen sowie die GPU, die zum Zeichnen der Grafik verantwortlich ist, leisten immer noch hervorragende Arbeit. Lediglich dem R3000-Hauptprozessor merkt man sein Alter an. Mit seiner Taktfrequenz von 33 MHz ist er der Flaschenhals in der Playstation-Architektur. Man muß es einfach akzeptieren, die Playstation ist alt geworden.

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



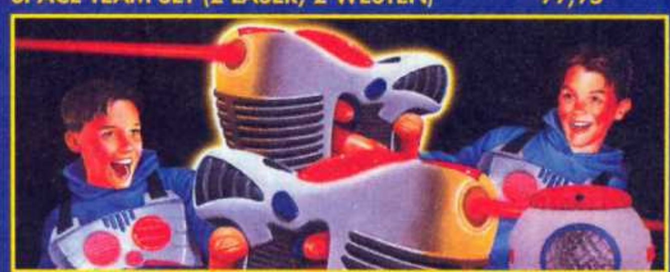




SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95





PLAYSTATION

PLAYSTATION - DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,00
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIGINAL	49,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHL)	19,95
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN	29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	39,95
JOYTECH CONT. PAD PLUS SE COL.	19,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK	59,95
JOYTECH DUAL SHOCK (VER.FARB.)	54,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)	19,95
CD-CASE	29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
PLAYSTATION T-SHIRT - ORIGINAL	29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL	84,95
EQUALIZER - MOGELMODUL	69,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE	89,95
X-PLODER PROFESSIONAL (NOV)	139,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD JORDAN GP (+PED.)	129,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95



PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.)	69,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	69,95
PISTOLE NAMCO G-CON 45	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FRB.)	36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
360 (NOV)	89,95
5TH ELEMENT	89,95
ABE'S EXODDUS (NOV)	89,95
ACTUA GOLF 3	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV)	79,95
ACTUA POOL (NOV)	79,95
ACTUA SOC. 3 (OLIVER BIERHOFF)	79,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALUNDRA	89,95
AMERICAN FOOTBALL '99 (NOV)	79,95
APOCALYPSE (NOV)	89,95
ASSAULT	89,95
ASTERIX (NOV)	89,95
ASTEROIDS 3D (NOV)	84,95
ATLANTIS	89,95
AZURE DREAMS	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (JAN)	89,95
BIO FREAKS	79,95
BLAST RADIUS	89,95



CRASH BANDICOOT 3 (PS) (DEZ) 89,95

BLASTO (NOV)	79,95
BLAZE 'N' BLADE (NOV)	89,95
B-MOVIE (NOV)	89,95
BOMBERMAN WORLD	79,95
BOX CHAMPION (DEZ)	89,95
BREATH OF FIRE 3 (NOV)	89,95
BREATH OF FIRE 3-SPEC ED. (NOV)	109,95
BUST A GROOVE (NOV)	89,95
C3 RACING (DEZ)	89,95
CAESAR'S PALACE 2	79,95
CAR COMBAT GAME (NOV)	89,95
CENTIPEDE (NOV)	89,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS: VENGE.(NOV)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG	89,95
CONSTRUCTOR (INKL. MEM.CARD)	89,95



TOMB RAIDER 3 (Nov) (PS) 99,95

COOL BOARDERS 3 (NOV)	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRASH BANDIC. 3(+CD-CASE,DEZ)	89,95
CRIME KILLER	79,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95



DODGEM ARENA (NOV)	84,95
DREAMS (NOV)	89,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN)	89,95



SPYRO THE DRAGON 89,95

FIFA '99 (NOV)	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
FUTURE COP - LAPD 2100	89,95
G. DARIUS	89,95
GLOBAL DOMINATION	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1	89,95
INT.SUPERSTAR SOCCER PRO'98 (INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")	89,95

magazin

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

DEALER AGAINST

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

cybermedia design agency

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31/57 16 01
0180 52 11 844

Titel	Preis
KKND (JAN)	89,95
LEGEND	89,95
LEMMINGS (NOV)	44,95
LIBERO GRANDE (DEZ)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MADDEN NFL '99	89,95
MASTER OF MONSTERS (NOV)	99,95
MEDIEVIL (+ CD-CASE)	89,95


FORMEL 1 '98 (PS) 99,95

Titel	Preis
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MR. DOMINO	79,95
N2O	79,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99 (NOV)	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL EXTREME(JAN)	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
O.D.T.	89,95
PERIHELIAN (NOV)	89,95
PET IN TV	79,95

Bomberman Hero (N64) 99,95 · TOCA Tour. C 2 (Nov) (PS) 89,95 · 1080° SNOWBOARDING (N64) 89,95 · Buck Bumble (Nov) (N64) 99,95

Titel	Preis
POINT BLANK 79,95 / INKL.GUN	154,95
POOL SHARK (NOV)	89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN)	79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (JAN)	89,95
PSYBADECK (NOV)	89,95
R-TYPE	79,95
RACING SIMULATION 2 (DEZ)	89,95


STAR WARS ROGUE SQUADRON (DEZ) (N64) 109,95

Titel	Preis
RATS ATTACK (NOV)	89,95
RIVAL SCHOOL (NOV)	79,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST	84,95
ROAD RASH 3D	89,95
ROGUE TRIP (NOV)	89,95
RUSHDOWN	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV)	79,95
SCARS	84,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	89,95
SMALL SOLDIERS (NOV)	89,95
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE)	89,95
STREAK (NOV)	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
T'AI FU (DEZ)	89,95
TEKKEN 3	99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3	24,95
TENCHU (NOV)	89,95
TEST DRIVE 4X4 (DEZ)	89,95
TEST DRIVE 5 (NOV)	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99(DEZ)	89,95
TOCA TOURING CAR 2 (NOV)	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMB RAIDER 3 (NOV)	99,95
TREASURES OF THE DEEP	84,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
V 2000	89,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Angebote des Monats

NBA Live 98 (SA) 24,95 · Croc (SA) 39,95 (PS-Plat) 44,95

Titel	Preis
VICTORY BOXING 2	79,95
VIGILANTE 8	89,95
VIRUS	89,95
WARCRAFT II	89,95
WARGAMES	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WILD ARMS (NOV)	79,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)	84,95
WING OVER 2	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WWF WARZONE	79,95
XENOCRACY	89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
ZERO DEVIDE 2	79,95

Sega Saturn

Titel	Preis
SEGA SATURN MEGA ACTION SET GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE+ THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
6-PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HIT	49,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM.	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95

Shining Force 3 (SA) 89,95 · Deep Fear (SA) 89,95


Tonic Trouble (Nov) (N64) 109,95 · Space Station (Nov) (N64) 119,95 · Holy Magic Century (Nov) (N64) 139,95 · Extreme G 2 (Nov) (N64) 99,95

Nintendo 64

Titel	Preis
NINTENDO 64, DT. VERSION INKL. CONTROL PAD, AV/SCART KABEL + SUPER MARIO 64	244,00
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL - ORIGINAL	49,95
CONTROL PAD-ORG. VER. FARB	54,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERL. JOYTECH	14,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (FUR PSX, N64, SAT)(INKL. PEDALE)	139,95
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,95
MEM. CARD 0,25 MEG JOYTE.	19,95
MEMORY CARD 1 MEG .	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK - ORIGINAL	34,95
RUMBLE PAK - JOYTECH	19,95
RUMBLE PAK JOLT(+MEM.1MG)	39,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
AIR BOARDER 64	119,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV)	99,95
BANJO UND KAZOOIE	89,95



ZELDA 64 (NOV) (N64) 109,95

F1 World GP (N64) 89,95 · Banjo Kazooie (N64) 89,95

Titel	Preis
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST (NOV)	99,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE (NOV)	99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN)	99,95
EXTREME G 2 (NOV)	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKAT.	129,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X (NOV)	89,95
G.A.S.P.	139,95
GEX 64 (NOV)	129,95
GLOVER (NOV)	89,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	139,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
KNIFE EDGE (NOV)	99,95
LYLAT WARS (OHNE RUM. PAK)	89,95
MADDEN NFL '99 (NOV)	119,95
MARIO KART 64	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99 (NOV)	109,95
NBA COURTSIDE	89,95



Titel	Preis
NBA JAM '99 (NOV)	94,95
NBA LIVE '99 (NOV)	109,95
NFL BLITZ (NOV)	109,95
NFL QUARTER. CLUB '99(DEZ)	94,95
NHL '99 (NOV)	109,95



TUROK 2 (NOV) (N64) dt. 88,88 engl PAL: 99,95

Titel	Preis
NHL BREAK. HOCKEY'99(NOV)	94,95
OFFROAD CHALLENGE	129,95
SCARS (NOV)	109,95
SPACE STAT-SILIKON V.(NOV)	119,95
STAR WARS-R.SQUAD.(DEZ)	109,95
STARSHOT (SPACE CIRC)(NOV)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TONIC TROUBLE (NOV)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	109,95
TOP GEAR RALLY	79,95
TUROK 2 - DT. VERSION (NOV)	88,88
TUROK 2 - ENG.PAL-VER.(NOV)	99,95
TWISTED EDGE SNOWB.(NOV)	109,95
V-RALLY (NOV)	99,95
VIRTUAL POOL (DEZ)	109,95
WAIALAE COUNTRY C.T.GOLF	119,95
WWF WARZONE	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA 64-OCAR OF TIME(NV)	109,95
SPIELEBERAT. ZELDA 64 (NOV)	24,80

GAME BOY COLOR
RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

Titel	Preis
GAME BOY COLOR (NOV)	139,-
CONKER'S POCKET TAILS (NV)	59,95
GAME&WATCH GALLERY 2 (NV)	44,95
HARVEST MOON (NOV)	59,95
NBA JAM 99 (NOV)	44,95
POCKET BOMBERMAN (NOV)	44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV)	59,95
TETRIS DELUXE (NOV)	44,95
TUROK 2 (NOV)	44,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Tel. 0931/3545223 an!



TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN
nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Titel	Preis
BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
CRIMEWAVE	14,95
CROC	39,95
DARIUS 2	19,95
NASCAR '98	39,95
NBA LIVE '98	24,95
NHL '98	39,95
NHL POWERPLAY	24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
REVOLUTION X	9,95
SHELLSHOCK	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	19,95
Z	59,95

Playstation

Titel	Preis
AUTO DESTRUCT	49,95
CYBALL ZONE	39,95
LEMMINGS (NOV)	44,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MOTOR MASH	59,95
NBA LIVE '98	49,95
NOTE	59,95
PGA TOUR '98	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
SPIDER	39,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEST DRIVE 4	44,95
VIRTUAL POOL '96	44,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM	49,95
<PLATINUM-EDITION>	
ABE'S ODDYSEE	49,95
ALIEN TRILOGY	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
COMMAND & CONQUER	44,95
CRASH BANDICOOT	49,95
CROC (NOV)	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FORMEL 1 '96	49,95
HERCULES (+CD-CASE)(NOV)	49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	49,95
MICK.W.AD.(+CD-CASE) (NOV)	49,95
MICRO MACHINES V3	49,95
PANDEMONIUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOVIET STRIKE	44,95
TEKKEN 2	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER	49,95
TRUE PINBALL	44,95
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

Nintendo 64

Titel	Preis
EXTREME G - SPEC.EDITION	49,95
FRANKREICH '98	99,95
MULTI RACING CHAMP.	49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland Alle Angebote solange Vorrat reicht.

Von den königlichen Truppen umzingelt: Nur auserwählte Schwertkämpfer wie Meister Leon lehren Euren Helden das Fürchten.



Während die Soldaten die letzte Energie für ihr abstürzendes Luftschiff mobilisieren, flüchtet Ihr mit der Rettungskapsel.



Tales of Destiny

PS Namco gilt bei den meisten Spielern als Garant für knallharte Prügeleien, actionreiche Feuergefechte und High-end-Rennspiele: Daß die japanischen Entwickler es bestens verstehen, Menü-lastige Genres wie Strategiespiele mit einer wohl dosierten Ladung Action zu mischen, bewiesen sie schon mit der Mech-Echtzeitschlacht "Metal Marines" (Super Nintendo, 1993). In "Tales of Destiny" versucht sich Namco an einem Rollenspiel, das auch Prügelfans genau unter die Lupe nehmen sollten.

Das Königreich Phandaria ist der Schauplatz Eurer heldenhaften Schlägerkarriere, ein mittelalterliches Land mit hochtechnologischen Einflüssen aus dem Weltall: Vor vielen hundert Jahren stürzte ein gewaltiger Meteorit auf den Planeten, ein Großteil der Bevölkerung war dem Untergang geweiht. Das galaktische Gestein verteilte sich über die ganze Erde, die Eigenschaften des sog. Lens brachten den Überlebenden den Fortschritt: Ähnlich einem atomaren Brennstab (ohne dessen lästige Nebenwirkungen) liefert das außerirdische Material reine Energie, die bis heute für fliegende Schiffe und Waffen (z.B. Granaten) genützt wird.

Die größte Erfindung sind jedoch die Lens-Schwerter, die ihren auserwählten Meister im Kampf und als Freund beistehen. Seit dem großen Krieg ist das Wissen um die meisten Errungenschaften verloren, nur die Forscher des Königs Sark halten die Waffenindustrie am Leben. Den Rohstoff liefern die Lens-Hunter, eine Kombination aus Abenteurer und Goldgräber. Als jugendlicher Taugenichts Stahn Aileron stolpert Ihr durch Zufall zwischen die Fronten eines verbrecherischen Syndikats und den überheblichen Häschern des Königs: An Bord eines Luftkreuzers der Krone fällt Euch das Lens-Schwert Dymlos in die Hände, das Euch sofort zu seinem Meister ernennt.

"Tales of Destiny" empfängt Euch mit traditioneller Bitmap-Optik: Aus der Vogelperspektive stürmt Ihr steinige Höhlen, muffige Tempel und düstere Wälder, jedoch ist Eure Umgebung detaillierter als bei Konkurrenten wie "Wild Arms" oder "Suikoden". Statt nur Standardkisten zu untersuchen, begutachtet Stahn jeden Topf und Stein ("This is a Stone!"), zum Diebstahl läßt sich Euer Schützling jedoch nicht überreden. Leichte Objekte wie Kisten, Statuen und Blöcke dürft Ihr (auch wenn's sinnlos ist) schieben und ziehen – geschickt eingesetzte Special-FX (z.B. Spiegel und Schneeflocken) sowie Soundeffekte (Stapfgeräusch je nach Untergrund) ziehen Euch in diese Fantasy-Welt wie in keinem anderen Bitmap-Abenteuer. Hilfreiche Tips und Hinweise erlangt Ihr im Gespräch mit Dorfbewohnern und Tagedieben, gele-

Via Specialmove greift Euer Schützling mit Kick- und Schwertcombos an

Bei Flucht winken Stromstöße: Der König gibt Euch eine kleine Kostprobe.

Die übersichtliche Weltkarte informiert Euch auch über Geschäfte und Preise in den verschiedenen Regionen.

Keine Gnade für blinde Passagiere: Beim Verhör schreckt der Captain nicht mal vor Foltermethoden zurück.



Hau drauf: Im Kampf mit mehreren Ungeheuern sind Doppelhiebe und Superschläge besonders effektiv.

Auf der 3D-Oberwelt zeigt Euch eine Übersichtskarte den Standort, ein zweites Fenster beäugt Eure Helden von der Seite.

gentlich dürft Ihr mit zwei bis drei Alternativen in die Dialoge eingreifen. Polygon-Fetischisten kommen in der 3D-Oberwelt auf ihre Kosten, wo Ihr Euren Weg durch verwunschene Täler und eisige Wüsten bahnt.
In beiden Fällen droht stets der Angriff wüster Monster und kampflustiger Soldaten – gelegentlich geht Euch der stetige Ansturm schon mal auf die Nerven. Für den Kampf wird in eine Prügelspielähnliche Seitenperspektive umgeblendet: Per Joypad-Kombination vermöbelt Ihr Eure Gegner mit Sprintattacken, Uppercuts und Fußfegern, für die vier Combo- und Superschlag-Specials nützt Ihr spirituelle Energie. In brenzligen Situationen greift Ihr via Iconmenü auf Feuerball und Blitzschlag sowie Geheimwaffen wie z.B. Sprengsätze und Heilgel zurück. Zischt die Pranke eines Wolfes auf Euch zu, drückt Ihr flink den Block-Knopf. Nur Zaubersprüche könnt Ihr so nicht abwehren. Haben sich weitere Helden (bis zu fünf) wie Barde Karyl und Muskelmann Bruiser Eurer Abenteurergruppe angeschlossen, dürft Ihr ihnen zwar vereinzelte Befehle erteilen ("Heil mich!"), sie aber nicht steuern. Während sich heißblütige Schwertkämpfer und mächtige Magier mit Kampfgeschrei an der Keilerei beteiligen, singen pazifistische Kollegen im Hintergrund aufmunternde Schlachtballaden ("Attack Up") oder suchen am Boden nach verlorenen Goldstücken. Steht Euch eine ganze Truppe grimmiger Wüstlinge gegenüber, entbrennt ein Kampfgetümmel, bei dem



Ein Schwert als guter Kumpel: Eure Klinge Dymlos unterstützt Euch mit ihrem Wissen über die Vergangenheit.

Ihr auch mal den Überblick verliert – glücklicherweise verletzen Eure Waffen nur den Feind. Ein praktischer Nebeneffekt dieses Kampfsystems ist die Zeitersparnis in bereits erforschten Gebieten: Während "Wild Arms"-Helden noch Attacken zuweisen, haben die "Tales of Destiny"-Recken schwache Schleimmonster längst überrannt.
"Tales of Destiny" ist außergewöhnlich einsteigerfreundlich, ideal zum Reinschnuppern ins Rollenspielgenre. Eure Kumpane und Auftraggeber weisen Euch stets den Weg zum nächsten Obermotz, die unzähligen Gags und Ulk-Animationen sorgen für optimale Unterhaltung. Bis auf die Lebensenergie müssen sich Einsteiger zu Beginn nicht um die Rollenspiel-typischen Eigenschaftwerte (Stärke, Gewandtheit) kümmern: Diese werden erst später interessant. Ihr werdet behutsam in den Umgang mit Zauberringen und Feuerrüstung eingeführt. Rollenspielprofis sprinten dagegen von einer Mission zur nächsten und fühlen sich etwas unterfordert: Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig. *oe*

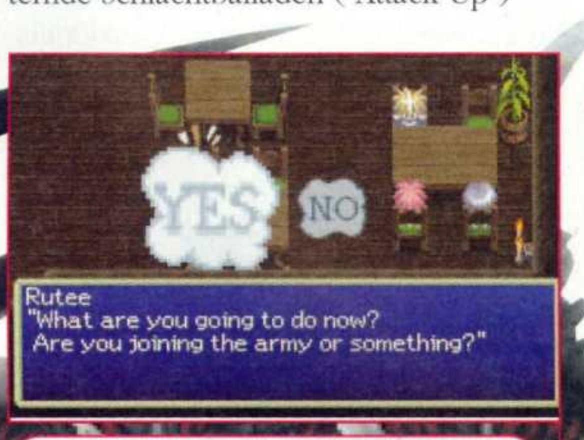


Auf Klippen habt Ihr eine hervorragende Fernsicht: Bis zum Straylize-Tempel ist's ein weiter Marsch durch den Zauberwald.



Gags

und witzige Zwischenspiele findet Ihr in "Tales of Destiny" am laufenden Band: Im Bücherregal eines alten Herrn entdeckt Ihr den "Tales of Destiny Playersguide" (oben), im königlichen Billardzimmer zahlt Ihr an der Jukebox harte Galds (Goldstücke) für dröhnende Schlacht-Gitarrenriffs und schleppende Trauermelodien.



Lügen oder die Wahrheit sagen? Nur gelegentlich dürft Ihr mit zwei bis drei Alternativen ins Gespräch eingreifen.



Wer den König bestiehlt, wird hart bestraft: Unser MAN!AC-Held schmort in der Einzelzelle.



SPIELSPASS 82%

HERSTELLER
NAMCO

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Mit Gags und Effekten gespickte Mischung aus RPG und Beat'em-Up: Ideal für Rollenspieleinsteiger, Profis sind unterfordert.

AB 12

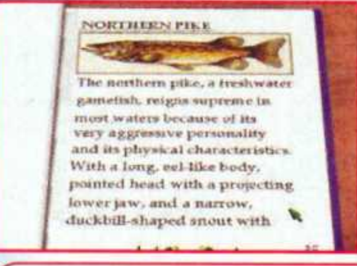
Via Schwungbalken schleudert Ihr Euren Köder ins trübe Gewässer: Die beiden roten Zielmarkierungen am Horizont dürft Ihr als Orientierungshilfe selbst plazieren.

Big Bass World Championship

PS Mit der Unterstützung von Rutenlegende Hank Parker ist Hot B ("Black Bass Fishing" auf NES und Super Nintendo) wieder im Angelgeschäft: Vier Turnier-Seen sowie ein Privat-Teich versprechen vielfältige Angelstellen in Schilf und Unterwassergrün, Eure Ausrüstung läßt mit zehn verschiedenen Ködern und sechs Profiruten keine Wünsche offen. Neue Angelsets wie in "Sea Bass Fishing" (Saturn, MAN!AC 1/97) dürft Ihr jedoch nicht erspielen. Dafür sorgen acht schmackhafte Fischarten wie Großmaulbarsch und Katzenfisch für Motivation: Jeder bevorzugt eigene Laichstellen sowie Köder und flüchtet wie sein Realvorbild bei Regen und Wind in sichere Gewässer – Anfänger entnehmen das nötige Fachwissen dem eingebauten Angelhandbuch.
Im Turnier- oder Hobbymodus schippert Ihr mit Eurem Boot mitten auf den 3D-See oder am Ufer entlang und sucht auf dem Unterwasserradar nach dem dicken Fang: Nachdem Ihr einen Köder gewählt und via Schwungbalken die Angel ausgeworfen habt, zieht Ihr den Blinker in Ober- oder Unterwasserperspektive ein. Mit der Zeit entwickelt Ihr individuelle Lockmanöver, das feinfühlige Einholen nach dem "Biß" lernt Ihr jedoch erst nach einigen Angelausflügen.
Grafisch präsentiert sich "Big Bass World Championship" unspektakulär, flottes Country-Gejodel summt nur während der Fahrt aus den Boxen. Für Angelfreunde steht jedoch Realismus und Spielmechanik im Vordergrund: Hier liegen die Stärken der taktischen Angelei, die sich durch individuelles Fischartenverhalten (Schwimmtiefe, Laichplätze, Reaktion auf Köderbewegung und Wetter) von der Konkurrenz abhebt. Eigene Angelplätze zu entdecken macht obendrein mehr Spaß als nur vorgegebene Fixpunkte anzusteuern. *oe*

Mit der richtigen Angeltechnik lockt Ihr Barsche an: Laßt abwechselnd den Köder sinken und nach oben schnellen.







Im Fischerbuch (links) lest Ihr die Gewohnheiten Eurer Beute nach, die Ihr mit Boot und Radar (Mitte) im Teich aufstöbert. Die richtige Köderwahl (rechts) entscheidet über den Erfolg!



Im Nahkampf bearbeitet Ihr den Feind mit Standardcombo oder Sprungkick, bei Abstand nützt Ihr Magiegeschosse.



Destrega

PS Nach ihrem Ausflug ins Prügelgenre ("Dynasty Warriors") versucht sich Koei an einer seltsamen Mischung aus 3D-Keilerei, Baller- und Hüpfspiel: Zwölf wüste Magieschläger wie Altmeister Rosen und Ninja Kuga laden Euch zum Zauberturnier. In den geräumigen 3D-Arenen (Weinbergtrassen und Tempel) duelliert Ihr Euch mit flinken Combos, Sidestepmoves sowie einem Superschlag mit der CPU oder Eurem Kumpel: Seid Ihr ein Stück vom Feind entfernt, sind diese Tasten mit drei verschiedenen Magieschüssen in mehreren Härteklassen ("Charching") belegt, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Mit den übrigen Knöpfen wird gesprintet, gehüpft und geblockt – Schutz dürft Ihr jedoch auch hinter Mauern und Schreinen suchen. Euch verwöhnt eine fehlerfreie 3D-Optik mit blitzenden Special-FX; spannende Duelle entstehen meist nur mit einem Kumpel: Die CPU-Gegner sind nicht so ausgeschlafen und lassen sich mit Finten leicht austricksen. Gegen einen Freund sorgt das gewöhnungsbedürftige "Destrega" bei sanfter Dosierung für verbissene Duelle mit überraschenden Wendungen. *oe*





Die goldene Rüstung: Nur im zweiten und dritten Teil der "Ghouls'n'Ghosts"-Serie finden konzentrierte Spieler ein Super-Outfit. Im Original (kleines Bild) gibt's noch keine Extras.

Capcom Generation 2

Im Eifer des weltweiten "Resident Evil"-Erfolges vernachlässigte Capcom seinen ersten Horror-Bestseller: 1985 machte das Fantasy-Jump'n'Run "Ghosts'n' Goblins" faulende Zombies Spielsalon-fähig. Das in alle Richtungen scrollende Grusical war witzig, aber höllisch schwer, ebenso wie das grafisch verbesserte Sequel "Ghouls'n'Ghosts", das 1988 in die Spielhallen nachrückte. Wer nur die schwachen Computer-Versionen (z.B. für den C 64) kennt, sollte jetzt nach der "Capcom Generation 2"-CD Ausschau halten – hier erlebt Ihr die beiden Automaten und die jüngere Super-NES-Fassung "Super Ghouls'n' Ghosts" in ihrer ganzen grafischen Pracht.

Da müßt Ihr durch: Vor jedem Level betrachtet Euer Ritter die Etappe. Ganz am Ende rechts wartet die geliebte Prinzessin.

Zugegeben, technisch und optisch haben alle drei Titel Staub angesetzt, doch spielerisch ist das traditionell auf dem Friedhof beginnende Gehüpfe noch immer über jeden Zweifel erhaben. Während Ihr durch Ruinen, Lavahöhlen und Geisterwald hüpft und spurtet, erheben sich die Toten aus ihren Gräbern und greifen mit vermoderten Fingern nach Euch. Eine Berührung, und die Rüstung fliegt Euch vom Leib – Ihr türmt in Unterhosen! Noch eine Kollision mit fleischfressenden Pflanzen, Aasgeiern oder schädelwerfenden Dämonen, und Ihr zerfallt zu Knochen. Hilfreich sind nur die Schatztruhen, aus denen Ihr Extrawaffen bergt, doch selbst diesen Kisten könnt Ihr nicht trauen: Manchmal springt ein Hofnarr aus der Truhe und verhext Euch in Ente, Tattergreis oder hilflosen Säugling. Gegenüber dem ersten Teil besitzt "GnG" verbesserte Grafik und erweitertes Extrawaffensystem: Findet Ihr eine goldene Rüstung, könnt Ihr den Feuerknopf zum mächtigen Superschuß gedrückt halten. Noch besser kämpft und springt Ritter Arthur in der Super-NES-Fassung, die Capcom auf dem Saturn jedoch in ungewohntem Hochkantformat darstellt. Auf beiden 32-Bittern klingt der Sound teils heißer, davon abgesehen ist die Compilation aber empfehlenswert. *wi*



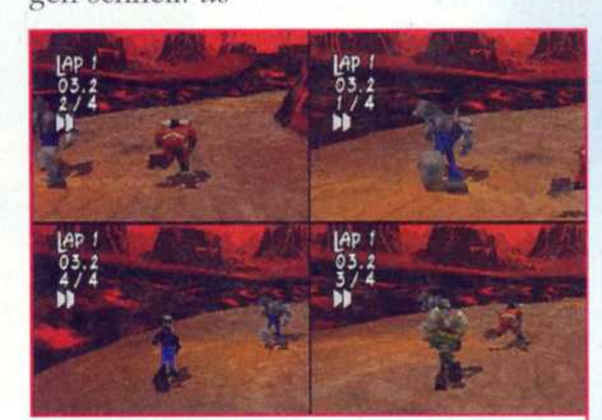
Hochkant? Aufgrund der Auflösung des Super-NES-Originals spielt Ihr den jüngsten Teil der Serie in seltsamem Format (Saturn).



Gwynne ist keine ängstliche Hasenpfote: Das Bunny überholt auf dem Stadtkurs gleich den Militärgeißbock.

Running Wild

Bei" Running Wild" wird die Bezeichnung "Rennspiel" ernst genommen: Statt mit aufgebohrten Fahrzeugen über die Pisten zu rasen, sind die Teilnehmer tatsächlich zu Fuß unterwegs. Sechs sportliche Tiere, von der chinesischen Padfa-Schönheit Mei-Ling bis zum Stier-Torrero Coronado, duellieren sich mit heißen Sohlen auf sechs Rundkursen im Dschungel, der Arktis oder in einer Großstadt. Neben Übungs- und Zeitläufen nehmt Ihr an einer Meisterschaft teil oder versucht Euch an der "Challenge", bei der Ihr nur als Sieger weiterkommt. Im Splitscreen treten bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander an.
"Running Wild" protzt mit flüssiger Grafik, dafür fallen die spärlichen sechs Kurse optisch langweilig und die Charaktere blockig aus. Die schwammige Steuerung nervt Euch besonders in den hohen Schwierigkeitsgraden, während die Gegner am Horizont verschwinden. Duelle gegen Freunde machen kurzfristig Spaß, Solospieler langweilen sich dagegen schnell. *us*



Zu viert rund um den Vulkan: Computergegner lassen sich in diesem Modus keine blicken.

989 Studios

ist der neue Name der amerikanischen Programmierschmiede von Sony, die bisher vor allem für die Umsetzung von



US-Sportarten wie "NHL Face Off" und "NFL Game Day" zuständig war. Nach der Umbenennung wird das Sortiment um andere Bereiche erweitert, neben dem dritten Teil von "Cool Boarders" (siehe Test auf Seite 100) ist die nächste Episode der "Twisted Metal"-Saga in Arbeit.



SONY DIMENSION


Hommage an das Super-NES-"Probotector": Sowohl der Start, als auch spätere Levels erinnern mehr an den 16-Bit-Klassiker als an das mittelmäßige 32-Bit-Debüt.

C: The Contra Adventure

Konamis "Contra"-Serie entstand zu einer Zeit, als das Jump'n'Shoot eines der beliebtesten Spielgenres war. Während ältere Teile (für Game Boy, Super NES u.a.) in Deutschland als "Probotector" verkauft wurden, gab´s die bislang einzige 32-Bit-Fassung auch hierzulande unter dem Originalnamen "Contra: Legacy of War" – der schwächste Teil der Serie erhielt in MAN!AC 3/97 noch 68% Spielspaß.
Mit "The Contra Adventure" orientiert sich der ungarische Konami-Partner Appaloosa am legendären Super-NES-"Super Probotector": Der erste Level erinnert frappierend an den 16-Bit-Auftakt; von ballernden Robotern verfolgt, spurtet Ihr durch die horizontal scrollende Großstadtkulisse. Neu sind die Hintergrundschwenks, die dem Geschehen räumliche Tiefe geben, die Feinde und Gefahren kennt Ihr jedoch bereits vom Super NES. Bewährt auch das Extrawaffensystem: Aus herumfliegenden Kanistern schießt Ihr Laserkanone, Mehrfach-Schuß oder Fire & Forget-Raketen heraus. Von den insgesamt neun Extrawaffen dürft ihr maximal drei mit Euch herumschleppen und zwischen ihnen durchschalten. Auch Smart-Bomben, Extraleben und Medizin (für den mit jedem Treffer schrumpfenden Energiebalken) fliegen als Kanister an Euch vorbei.
Von der kruden Grafik sollten sich Baller-Fans nicht schrecken lassen, denn spielerisch ist "Contra Adventure" dem Playstation-Vorgänger überlegen. Der Mittel- und Endgegner-Marathon mit kniffligen Hüpfeinlagen und 3D-Levels à la "Gryzor" ist höllisch schwer, vor allem das Fehlen von Rücksetzpunkten wirkt Spieler frustrierend. Ein etwas altmodischer Ballerspaß mit gutem Sound und überraschenden Höhepunkten. *wi*


Perspektiven-Wechsel: Einige Levels durchlauft Ihr aus der "Third-Person"-3D-Ansicht, andere scrollen klassisch.

Die Extras der 3D-Levels lagern in Kisten, in den scrollenden Levels schweben sie als geflügelte Container an Euch vorbei.





Qualmende Reifen: Beim Ausprobieren der Modelle aus zehn Fahrzeug-Kategorien kommt Spaß auf.

Touge Max 2

Als ob´s nicht genügend Playstation-Rennspiele gäbe, rollt Atlus eine generalüberholte Version des 08/15-Flitzers "Max Power Drift" (bei uns "Peak Performance") aus der Garage. Leider war man so mit dem Ertüfteln des neuen "Drift"-Features beschäftigt, daß man vergaß, die schon vor einem Jahr veraltete Grafik zu entrosten. So motiviert Euch das Fahren auf vier ploppenden Strecken lediglich durch das Aufstellen neuer Drift-Rekorde: Je länger Ihr während der Fahrt die Bodenhaftung verliert, ohne anzuecken, desto höher steigt der Wert auf der Anzeige. Damit Ihr das verantwortungslose Gerase besser erlernt, kopierte man die Fahrschule aus "Gran Turismo" – bei Brems- und Beschleunigungsaufgaben quält Ihr das Getriebe. Je mehr Gegner Ihr im Zweikampf besiegt, desto bessere geheime Flitzer schaltet Ihr frei. Trotz Zweispieler-Modus und vielen Einstellmöglichkeiten unterhält das Spiel nur kurzzeitig: Die schmucklosen Atlus-Kutschen haben weder für "Ridge Racer"- noch für Simulations-Fans genügend Pfiff. *cb*



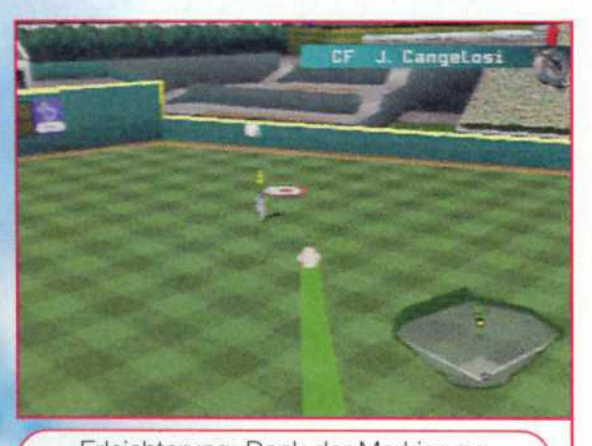
Driftspaß auf der Gebirgs-Serpentine: Leider trübt eine völlig veraltete Grafikroutine die Jagd nach dem Schlitter-Rekord.

Mit dem "Z-Trigger" blendet Ihr das Pitcher-Menü ein. Der Werfer beherrscht nur die farbig markierten Würfe.

Mike Piazza's Strike Zone

N64

Seit Saisonbeginn spielt Mike Piazza bei den New York Mets, auf dem N64-Titelbild strahlt der Namensgeber noch in seinem alten LA-Dodgers-Outfit. Auch Grafik und Animation der Baseball-Simulation wirken im Vergleich zu Acclaims "Allstars" veraltet, teils stümperhaft. So läßt sich auf den Textur-T-Shirts kein MLB-Logo erkennen. Besser ist der Spielverlauf: Piazza ködert Baseballfans mit unkomplizierter, rasanter Action. Es fällt Euch leicht, den Ball zu treffen – nicht realistisch, bringt aber Bewegung ins Spiel. Die Steuerung der Baserunner und Fielder ist einfach, etwas mehr Eigeninitiative der CPU-Spieler wäre jedoch wünschenswert. Wenig Engagement zeigt auch der Kommentator: Er informiert Euch lediglich über den aktuellen Count und spottet bei einem Strike-Out mit spitzer Bemerkung. *au*



Erleichterung: Dank der Markierung fällt es dem Outfielder leicht, hohe Bälle sicher zu fangen.





Je nach Abschnitt ist ein anderer Jäger optimal: Streuschuß, Halbkreisform oder Frontlaser sind fest bestückt.

Super Star Soldier

N64

Wer in den "guten alten Tagen" des 2D-Ballerspiels mitreden wollte, mußte sich eine PC-Engine besorgen: Dieser kleine, japanische Kraftprotz inspirierte unzählige Entwickler zu brillanten Shoot'em-Ups – in horizontaler und vertikaler Ausführung. Auch Hudson beteiligte sich mit dem exzellenten "Gunhed" und der "Star Soldier"-Reihe an dem Action-Boom. Dementsprechend hoch waren unsere Erwartungen an die 64-Bit-Premiere der legendären Ballerspiel-Serie – diese sollten jedoch schon bald enttäuscht werden.

Mit einem von drei Raumern schießt Ihr Euch den Weg durch ein halbes Dutzend neonfarbiger Welten und Feind-überfüllter Galaxien. Dank je zwei verschiedener Extrawaffen und aufrüstbarer Standard-Blaster zerhackt Ihr die aufkreuzenden Formationen problemlos, lediglich die dicken Endgegner-Mechs sorgen für größere Probleme. In solchen Fällen nutzt Ihr das innovative Schild-Feature, um die Schüsse des Gegners abprallen zu lassen: Die transparente Hülle Eures Abfangjägers schickt die Salven im Aufprallwinkel zurück, doch ist dieses Feature nur begrenzt verfügbar.



Roboter-Dronen verteidigen die Festung: Meist knallt Ihr die zahllosen Verbände in Windeseile ab.

Ganz in der Tradition der "Soldier"-Reihe dürft Ihr in Zwei- und Fünf-Minuten-Bonusspielchen den Highscore knacken. Vor allem dieser Modus wird durch das Combo-Punktesystem reizvoller: Gelingen Euch in schneller Folge Treffer, steigt die Punktzahl dank eines Multiplikators immer stärker an.

Leider frustriert "Super Star Soldier" alte Fans mit hausbackener Dauerballerei ohne Überraschungen. Auch technisch präsentiert sich der Vertikalscroller mit 3D-Touch nicht in Bestform. Alles in allem eine mächtige Enttäuschung. *cb*

Muster von Game Planet, Tel.: 0271/8909880



Rambazamba im Weltraum – leider ohne spielerische Klasse: Trotz 64 Bit ein 08/15-Geballer.



VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



NA JA

THOMAS SPIELT:
1. Gran Turismo
Playstation
2. Indiziert
Playstation
3. ISS 98
Nintendo 64

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur CDs und Module, die uns in einer „finalen“ Fassung vorliegen, alle Spielelemente sowie Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Versionen wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum im Import-Teil besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.



Produzent: Mike Ellis • **Spieldesign:** Mike Ellis, Chris Graham, Steve Balmer, Andy Santos • **Programmierung:** Mike Anthony, Dave Berrisford, Gavin Dodd, Chris Roberts • **Grafik:** Dave Crook, Gary Burley, John Dywer, Han Randhawa • **Musik:** Stephen Murphy

IT'S A MANIAC

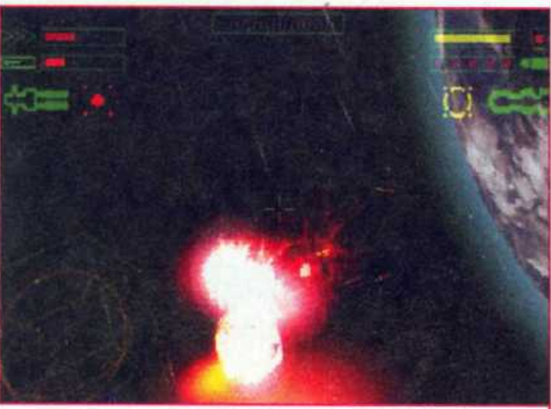
Colony Wars 2: Vengeance



Spannende Verfolgungsjagden, famose Licht- und Explosionseffekte: Bei "Vengeance" fühlt Ihr Euch wie in einer "Galactica"-Episode.



Hinter dem Mutterschiff wird eine Notruf-Kapsel angezeigt: Umfliegt das Hindernis und untersucht den Fall!



Der Fangschuß für einen flüchtenden Jäger: In Sachen Effekte legt das Sternenkrieg-Sequel ordentlich zu.

"Zu schwer!" klagten viele "Colony Wars"-Fans, da ein Speichern nur am Ende eines Aktes möglich war. Die Folge: Kaum ein Spieler hielt sich auf der "Gewinnerstraße", die meisten mußten sich in Rückzugsgefechten herumschlagen. Im Nachfolger

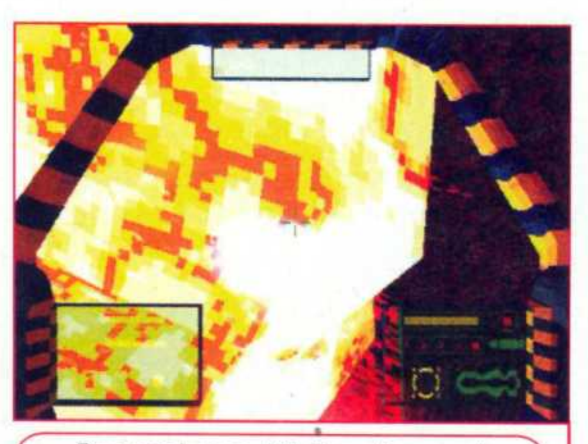


Schlauch statt Baum: Die Missions-Struktur von "Vengeance".

verästeln sich die Kapitel nicht mehr baumförmig, sondern wie ein Schlauch – in jeder Situation gibt es nur noch ein "gutes" und ein "schlechtes" Kapitel. Wenn Ihr letzteres versiebt, ist das Spiel sofort beendet.

PS Ein Konflikt mit schwerwiegenden Folgen: Nach dem interstellaren Bürgerkrieg liegt die einstmals diktatorisch geführte Navy in Trümmern. Armut, Hunger und Seuchen führen zu einer Widerstandsbewegung, die der "Liga der freien Welten", dem verhaßten Feind von einst, Rache schwört. Als Kampfpilot Mertens düst Ihr in 41 Missionen durch das All, um unter Eurem Führer Kron für bessere Lebensbedingungen zu kämpfen. Noch wißt Ihr nicht, welche Ereignisse Eure Fliegerkarriere prägen werden...

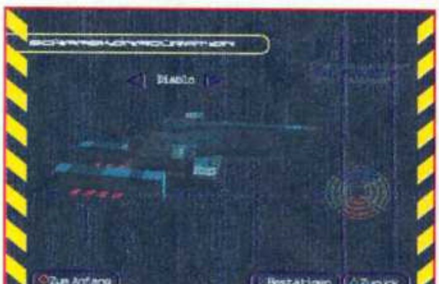
Sowohl die Story als auch das Spieldesign von "Colony Wars: Vengeance" knüpfen nahtlos beim Vorgänger an. Die Handlung entwickelt sich mit FMV-Sequenzen atmosphärisch weiter, spielerisch seid Ihr Hauptdarsteller inmitten eines "Star Wars"-trächtigen Kampfes. Doch wer bei dem Stichwort "Kampf" an stupides Ballern denkt, liegt beim Psygnosis-Weltraumkrieg falsch. Jedem Einsatz geht ein detailliertes, auf deutsch gesprochenes Briefing voran, in dem Eure Aufgaben klar vorgegeben werden. Ob beim Zusammenbau von Weltraumkanonen, dem Legen und Räumen von Minenfeldern oder der Erzgewinnung unter Zeitdruck: Ohne Strategie und den richtigen Waffeneinsatz habt Ihr keine Chance. Insgesamt gibt es 21 hypermoderne Anbauteile für die Jäger. Viele davon, wie Laser, Anti-Schild-Laser, Plasma und Greifhaken, kennen Veteranen schon vom Vorgänger, in dem Ihr noch auf Seiten der Liga geflogen seid. Pfiffige neue Waffen sind das Salz in der Weltraumsuppe: Semiautomatische Angriffs- und Verteidigungskapseln unterstützen Eure Operationen, die seismische Lanze durchbohrt Feindschiffe, und ein Vierfachlaser drückt den Liga-Piloten die Außenhaut ein. Sogar geheime Prototypen wie die Partikel-Kanone stellt man Euch zur Verfügung: Diesen blitzenden Energieball steuert Ihr nach dem Aufladen eigenhändig ins Ziel; damit ist er bei zu dichter Flugabwehr optimal als Langstreckenwaffe geeignet. Grundsätzlich lassen sich die Waffen in Primär- und Sekundärsysteme einordnen – per Knopfdruck aktiviert Ihr in beiden Waffenbänken die gerade benötigte Wumme, die dann als Symbol im Display erscheint. Raketen werden durch einen Knopfdruck erst auf ein Ziel angedockt, bevor ein weiterer Druck das

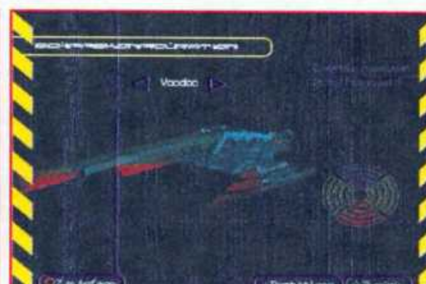


Das war knapp: Mit Dauerfeuer rast Ihr in den Gegner, gerade noch rechtzeitig verwandelt der sich in einen Feuerball.



Jagd auf einen feindlichen Jäger: Dank der neuen Zielerfassung gelingen jetzt öfter Laser-Volltreffer.









Vier der fünf "Vengeance"-Raumer: Jedes Schiff wird mit erworbenen "Tokens" in den Kategorien Schild, Afterburner, Steuerdüsen und Triebwerk aufgerüstet. Ihr habt meist die freie Wahl, nur das Planetenkampfschiff "Spook" wird vorgegeben.



Pompöse Effekte krönen die Laser-Schlachten: Hier kreuzt eine gigantische Liga-Fregatte vor einem pulsierenden Wurmloch.


Während Ihr per Afterburner in eine günstige Schußposition rast, beobachtet Ihr hinter Euch den weiterlaufenden Kampf.

Projektil abfeuert. Laser dagegen schießt Ihr zur Not auch fächerförmig ab, dabei solltet Ihr aber aufgrund der drohenden Überhitzung Feuerpausen einlegen. Ohne Kenntnis von Funktion und Reichweite sind die Waffen allerdings nur die Hälfte wert: Der konventionelle Laser richtet gegen Schild-Kraftfelder nur wenig aus, während die trägen Ionen-Wellen meist Lichtjahre an schnellen Zielen vorbeischwirren. Nur wenn Ihr die Waffen je nach Anforderung wechselt, könnt Ihr den Transport-Auftrag erledigen und gleichzeitig attackierende Jägerstaffeln in Schach halten. Allerdings hat nicht jedes Navy-Schiffsmodell gleich viel Platz für Hightech-Krimskrams. Die vier Flieger Hex, Wraith, Diablo und Voodoo sind unterschiedlich schnell und werden von Euch persönlich vor jedem Einsatz ausgewählt – unter Berücksichtigung der jetzt folgenden Aufgaben. Durch Belohnungen für erfolgreich durchgeführte Missionen verdient Ihr Euch Tokens, mit denen Ihr die Leistungsfähigkeit der Jäger erhöht: Eine Extra-Zuteilung für Schilde ist bei mörderischen Angriffen gegen Großkampfschiffe ratsam, bei zeitkritischen Räumaktionen laßt Ihr Euch dagegen Afterburner und "Gyros"-Steuerdüsen aufrüsten. Schafft Ihr eine Mission nicht, ist der Krieg nicht gleich verloren: In jedem der 19 Akte sind ein bis drei Aufgaben zu erfüllen; nur wenn Ihr die Gesamtaufgabe zweimal in Folge verfehlt, werdet Ihr per FMV-Rendersequenz Zeuge, wie

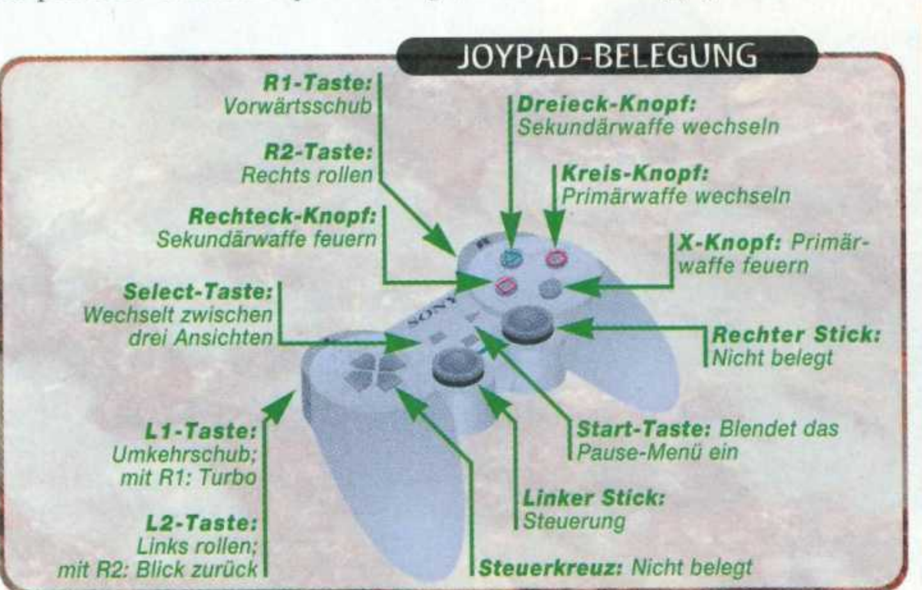

Beim Angriff auf Kampfschiffe immer in Bewegung bleiben: Hier fräst ein Abwehr-Laser durch Eure Schilde!



Nett anzusehen, aber zu langsam: Die fünf Planetenmissionen sind nicht sehr dynamisch.

Eure Front zusammenbricht. Da Ihr nur am Ende eines Aktes speichern dürft, geratet Ihr häufig in Schwierigkeiten: Mißlingt es z.B., feindliche Spionagesatelliten zu deaktivieren, spucken die Wurmlöcher bei der Folgemission gleich doppelt so viele Abfangjäger aus. Das erhöht allerdings die Langzeitmotivation, denn je nach Erfolg lernt Ihr unterschiedliche Wege zum Sieg kennen. Weiterhin für Abwechslung sorgen die Missionen auf unwirtlichen Planeten: Im Gegensatz zum Vorgänger unternehmt Ihr in fünf Bodenmissionen jetzt auch Spionage-Ausflüge. Ihr habt die Aufgabe, gigantische Mechs zu vernichten, Nachschubwege durch Fabrik-Bombardements zu kappen und dicht über der Oberfläche lauernde Kampfschiffe zu sprengen, bevor sie im Orbit Eure Verbände gefährden. Bei diesen Bodenmissionen dürft Ihr kein Schiff wählen, sondern nehmt zwangsläufig im "Spook" Platz: Nur dieses wendige Modell erlaubt das Manövrieren durch die Hügellandschaft. Dabei bröckelt allerdings etwas vom Technik-Glanz der Missionen im All ab: Der Planetenhorizont liegt in dichtem Nebel, und je höher Ihr über die schwerbewachten Gebirgsketten jagt, desto weniger Details werden berechnet. Dröhnt ein Kampfschiff heran, wird das Geschehen zudem langsamer. Im All dagegen müßt Ihr keine Technik-Mankos zu befürchten. Hier regieren krachende Explosionen, leuchtende

JOYPAD-BELEGUNG





Alles klar? Beim Start der Mission werden Eure primären Aufgaben per Text und Funk wiederholt.

Viel Arbeit

machten sich die Psygnosis-Designer vor allem mit den mannigfaltigen Lichteffekten: Je nachdem, welche Waffe Ihr gerade abfeuert,


Realistische Lichteffekte im Cockpit: Sonnen und Laser beeinflussen die Sicht.

erleuchten die Salven unterschiedlich hell Euer Cockpit. Doch das ist nicht alles: Die Liebe zum Detail geht soweit, daß beim Anflug auf eine Sonne die Kanzelholme im physikalisch korrekten Winkel beleuchtet werden. Habt Ihr die Sonne dagegen im Rücken, deckt das Heck die Strahlung ab – es wird dunkel an Bord!



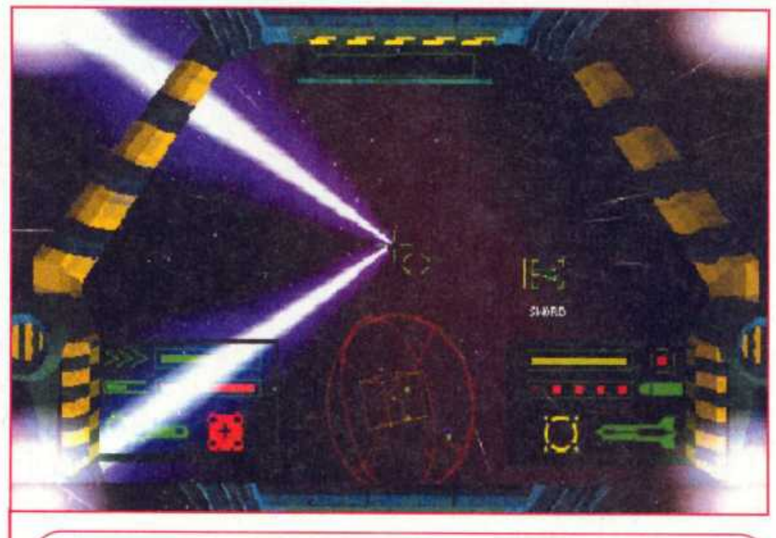
Im Vergleich zum Vorgänger halten sich Polygonverzerrungen und -ausblendungen bei größeren Schiffen in Grenzen.



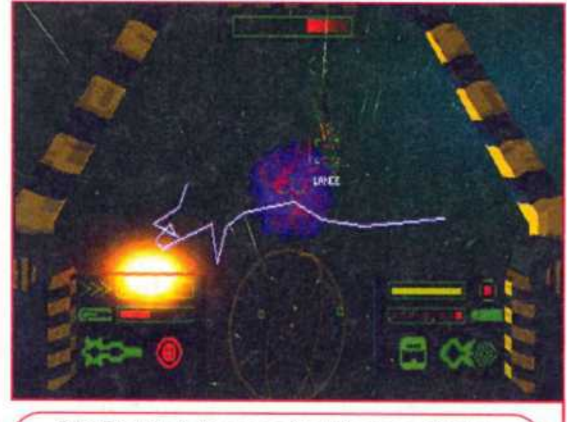
Gegen Ende des Feldzugs tauchen Schiffe mit unbekannter Herkunft auf: Welches Geheimnis steckt hinter den mysteriösen Alien-Kämpfern?

Um auch Besitzern des Vorgängers genügend Augenschmaus zu bieten, wurde das Weltall mit über 70 neuen Planeten, Warplöchern und Dimensionstoren bunter aus als je zuvor gestaltet. Auch die Raumschiffe wurden für "Vengeance" komplett neu entworfen – schließlich spielt die Story jetzt ein halbes Jahrhundert später. Übrigens: Wer den Vorgänger kennt, wird gegen Ende des Spiels endlich über wichtige Details des ersten Kolonialkrieges informiert.

Triebwerke und effektvolle Raketenschweife – ist gerade ein feindliches Modell hinter Euch her, schüttelt Ihr es mit Ausweichmanövern ab, bis die Raketenwarnung verstummt. Zusätzlich halten Navy-Oberkommando und Eure Flügelmänner direkten Funkkontakt: Per klar verständlicher, deutscher Sprachausgabe werdet Ihr über neue Missionsziele oder plötzliche Gefahren informiert. Gehen Euch während der Schlacht die Raketen aus und Ihr müßt möglichst schnell viele Angreifer eliminieren, nutzt Ihr die neue Zielerfassung der Navy: Eine vor jedem Jäger eingeblendete Markierung zeigt Euch den optimalen Vorhaltepunkt, der zum Treffer führt – wenn Euer Feind nicht eines der gegnerischen Flieger-Asse ist und plötzlich Geschwindigkeit und Richtung ändert. Eine weitere Neuerung ist die Multifunktionsanzeige am oberen Bildrand: Je nach Einsatz informiert Euch diese Leiste über verbleibende Zeit für Reparaturen und Transporte, die Entfernung eines Kampfsterns und andere Parameter. Doch viel Zeit zum Anzeigenstudium habt Ihr nicht. Die Kampfzone wird teilweise dermaßen überfüllt, daß Ihr alle Hände voll zu tun habt und auf Unterstützung anderer Navy-Jäger angewiesen seid. Doch selbst im härtesten Schlagabtausch zischen die Formationen rasant an den Aufbauten majestätischer Kampfschiffe vorbei: Profis ballern übrigens nicht (wie bisher) blind auf solche Goliaths, sondern konzentrieren das Raketenfeuer auf einzeln erfaßte Schildgeneratoren und Reaktoren – schon geht die Abwehr in die Knie, und der Träger verglüht in mehreren pompösen Explosionswellen. Habt Ihr einen Einsatz trotz aller Widrigkeiten überlebt, wird beim Debriefing im Detail auf (Miß-) Erfolge hingewiesen: Oft genug lernt Ihr erst nach mehreren Versuchen, eine Mission optimal anzupacken und erspart Euch mit der korrekten Strategie den vorzeitigen Abzug aus dem umkämpften System. Bewahrt Ihr Eure Flotte vor schweren Verlusten, erobert Ihr nacheinander die Sternensysteme Sol, Gallonigher, Alpha-Centauri, Cronus und Boreas. Doch im Krieg können sich sowohl die Kräfteverhältnisse als auch die strategischen Allianzen schnell umkehren – seid auf überraschende Wendungen gefaßt!

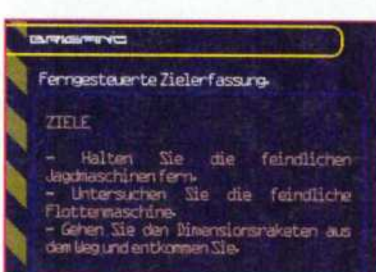

Langsam, aber wirkungsvoll: Der Vierfachlaser muß sich erst aufladen, hat aber ordentlich "Dampf".

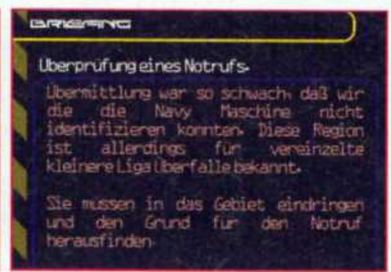
Trotz des mit dem Vorgänger vergleichbaren Umfangs wird "Colony Wars: Vengeance" auf einer CD ausgeliefert: Der Grund sind verbesserte Kompressions-Algorithmen und etwas kürzere FMV-Szenen. *cb*

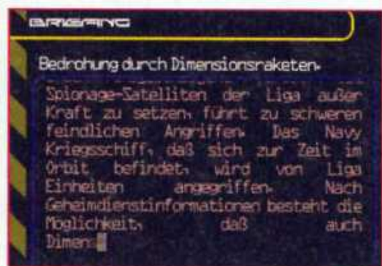

Die Partikel-Kanone im Einsatz: Gleich übernehmt Ihr eigenhändig die Steuerung des Energieballs.

Schade, daß die Planetenmissionen nicht so recht zünden wollen - dann nämlich wäre "Vengeance" noch besser als sein Vorgänger. So bleibt ein Action-Meilenstein mit sorgfältig ausgetüftelten Einsätzen, viel Taktik, etwas Glück und minimalen Schönheitsfehlern. Im Inferno brutzelnder Mega-Laser und herumschwirrender Raketen die rettende Kanone zusammenzubauen, ist nicht nur unglaublich spannend, sondern auch akustisch und visuell ein Genuß - dank filmreifer Klassik-Melodien fühlt Ihr Euch wie bei den Wagner-Festspielen, dank hoher Bildauflösung und ruckfreier Massenangriffe vergeßt Ihr alle Playstation-Limits. Die Missionsstruktur ist fairer als beim Vorgänger, daß Ihr nicht immer speichern könnt, diesmal ein Vorteil: Erst in der drohenden Niederlage entfaltet das Epos seine ganze Hollywood-Dramatik.

CHRISTIAN BLENDL







Verständliche, übersichtliche Missionsbeschreibungen erleichtern den Einstieg: Beim Vorgänger waren die primären Einsatzziele oft nicht auf Anhieb klar.



SPIELSPASS 88%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 86%
SOUND: 81%

Bombastische Weltraum-Ballerei mit Tiefgang und packender Story: Nur die Planeten-Missionen sind technisch mäßig.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der erste Teil wurde in MAN!AC 11/97 mit 88% Spielspaß getestet.

Libero Grande



Spiel doch ab! Euer "Libero Grande" läuft in eine aussichtsreiche Schußposition.



Im Zwei-Spieler-Modus wird das Bild vertikal geteilt.

PS "Libero Grande" gibt sich innovativ: In dieser Fußball-Simulation steuert Ihr grundsätzlich einen bestimmten Spieler Eures Teams und wechselt nicht auf Knopfdruck durch. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen 20 Charakteren, die echten Fußballstars wie Ronaldo oder Andreas "Aua" Möller nachempfunden sind. Diesen laßt Ihr dann in einem von 32 Nationalteams auflaufen. An Spielmodi stehen Freundschaftsmatch, WM, Liga, Arcade-Modus und "Player Challenge" (siehe Randspalte) zur Verfügung. Habt Ihr Euch durch die Menüs geklickt, landet Ihr schließlich auf dem grünen Rasen, wo stets Euer Auswahlspieler im Bild ist. Wollt Ihr sehen, wo der Ball rollt, laßt Ihr das Steuerkreuz los und schon dreht sich der Sportler in dessen Richtung. Mit der X-Taste lauft Ihr dann automatisch dorthin. Die übrigen Buttons sind für Tacklings, Pässe oder Torschüsse reserviert. Eure Teammitglieder agieren selbständig, Ihr könnt deren Aktionen aber direkt beeinflussen. So weist Ihr sie an, abzuspielen, auf's Tor zu schießen oder dem Gegner in die Beine zu grätschen. *ts*

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

! Inkonsequente Umsetzung — THOMAS SZEDLAK

Inkonsequente Umsetzung: Daß Ihr einen Spieler komplett und die anderen nur indirekt steuern könnt, geht weit am propagierten Realismus vorbei. Das Gefühl, selbst auf dem Platz zu stehen, kommt kaum rüber. Dazu sorgen eine verwirrende Kamera, doofe Mitspieler und fehlende Taktikwahl für Mißmut. Sehen die Sportler auf einem Standbild noch annehmbar aus, verderben einem die stelzigen Animationen den Spaß. Auf der anderen Seite freuen wir uns über reichlich Optionen, vor allem die "Player Challenge" läßt einen Hauch von Fußball-Schule aufkommen. Durch die finessenreiche, wenn auch etwas träge Steuerung kommt sogar kurzzeitig Spielspaß auf.

SPIELSPASS **53%**

HERSTELLER: NAMCO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 59%
SOUND: 44%

RUMBLE · AB 6

Halbwegs innovatives, aber auf Dauer langweiliges Fußball-Gebolze: Ihr steuert stets denselben Spieler – taktisch ohne Pep.

Das 1x1
des Fußballs könnt Ihr in der witzigen "Player Challenge" erlernen: In insgesamt neun Disziplinen müßt Ihr Eure Geschicklichkeit beweisen – u.a. Hütchen umdribbeln oder Freistöße in den Winkel zirkeln.



Das paßt: Euer Coach schaut beim Kurzpaßtraining zu.

Produzent: Bruce McMillan • **Programmierung:** Marc Johnston, Chris Daes, John harvey, Ben St. John • **Grafik:** Phil Chow, Suzan Smith, Bryze Cochrane • **Sound:** Jeff Dyck

NHL `99

Freie Bahn: Die herausragenden Spieler der NHL feuern den Puck mit einer individuellen Spezialbewegung aufs Tor. (Playstation)



Drückt Ihr nur kurz auf den Schußknopf, schlenzt der Stürmer gezielt am Goalie vorbei. (Playstation)



Die Kameras zeigen die Begegnungen aus Hintertor-, Seiten- und Vogelperspektive. (Nintendo 64)

Der Kommentar der deutschen Fassung läßt erneut zu wünschen übrig. Der Live-Reporter bemüht sich noch um eine halbwegs mitreißende Moderation, bei den Ansagen des Stadionsprechers besteht hingegen akute Einschlafgefahr. Dank der wohl langweiligsten Sprachausgabe der NHL-Geschichte verlieren selbst die witzigen Durchsagen in den Drittelpausen ihren Reiz. Auch die säuselnde Ankündigung der kommenden Begegnung sorgt für Stirnrunzeln und läßt sich mit dem stimmungsgeladenen US-Original nicht vergleichen.

Wetzt die Kufen, schnürt die Schlittschuhe – "NHL '99" ist da und feiert diese Saison auf dem N64 eine fulminante Premiere. Neben den Haudegen der NHL stehen die Athleten von 18 Nationalteams zur Wahl. Darunter auch das deutsche Team, das im Vergleich mit Gretzky & Co. allerdings ziemlich blaß aussieht. Die Kufencracks schlittern in fünf Spielmodi über das Eis: Im Freundschafts-Match treten zwei Teams Eurer Wahl an, das Highlight dabei ist natürlich eine Partie zwischen den All-Stars der Western- und Eastern-Conference. Entscheidet Ihr Euch für den Saison-Modus, erwartet Euch ein kräfteraubender Hockey-Marathon über die gesamten 82 Spieltage und die anschließende Playoff-Serie. Dauert Euch das zu lange, halbiert Ihr die Anzahl der Begegnungen oder springt mit Euren Favoriten sofort in die Stanley-Cup-Finals. Für den Turnier-Modus bestimmt Ihr bis zu 16 Teams, die in einem "Jeder gegen jeden"-Turnier dem Puck nachjagen. Im Penalty-Schießen testet Ihr schließlich Euer Geschick als Stürmer und Torhüter – dabei ist es eine wesentlich größere Herausforderung, den NHL-Puck in das Netz zu schlenzen, als einen FIFA-Strafstoß zu verwandeln. Playstation-Spieler bekommen übrigens einen Trainings-Bonus: Im menschenleeren Stadion übt Ihr Spielsituationen wie Powerplay, Alleingang oder schlittert einfach nur zum Spaß über die frisch polierte Eisfläche, um Euer Laufgeschick zu verbessern.

EA-typisch kommen sowohl Action- als auch Simulationsfreunde auf Ihre Kosten. Die Designer überlassen es Euch, ob der Schiri penibel Abseits pfeift, einen Zwei-Linien-Pass moniert oder nach einem groben Stockschlag eine Zwei-Minuten-Strafe verhängt. Manager-Naturen schachern mit den NHL-Profis, basteln sich neue Stars und versuchen mit der richtigen Taktik den Gegner zu überlisten. Sony-Coaches wählen vor dem Match aus sechs angebotenen Strategien vier aus, die in einer kleinen Animation erklärt werden. N64-Trainer müssen sich mit den vier voreingestellten Taktiken zufriedengeben, die auch nur mit einem Standbild erläutert werden. Während der laufenden Begegnung entscheidet Ihr, welche Strategie gerade angebracht ist: Auf Knopfdruck erscheint ein Menü mit den festgelegten Spielzügen für Angriff und Verteidigung. Sitzt gerade ein übler Raufbold auf der Strafbank, wechseln auch die verfügbaren Taktiken.

Auf dem Eis teilt sich die Steuerung in drei Bereiche: Seid Ihr in Puckbesitz, paßt Ihr die Scheibe weiter zu einem Mitspieler oder holt zu einem donnernden Schlagschuß aus. Während Ihr auf den Schußknopf drückt, baut sich eine Power-Leiste auf – je länger Ihr wartet, desto schneller fliegt die Scheibe. Tippt Ihr den Button nur an, versucht der



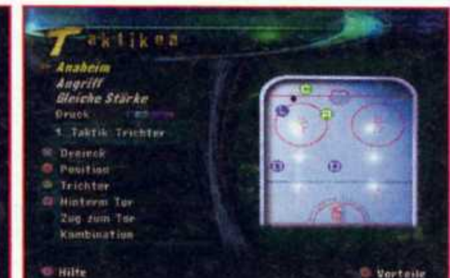
In der Wiederholung dürft Ihr die Kamera frei auf dem Spielfeld positionieren. (Nintendo 64)



Während des Ladevorgangs studiert Ihr die Leistungen der Teams im Direktvergleich. (Playstation)









Durch die optisch opulenten Menüs kämpft Ihr Euch vor jedem Match. Playstation-Besitzer büßen die Grafikpracht mit nervenden Ladezeiten. Alle Bilder stammen von der Playstation-Version.



Harte NHL-Cracks klären die Angelegenheit wie Männer: Danach geht's für fünf Minuten auf die Strafbank. (PS)



Um das Bully zu gewinnen, drückt Ihr den Pass-Knopf, sobald die Scheibe auf dem Eis ist. (Nintendo 64)

Stürmer, den Puck mit einem Schlenzer ins Netz zu befördern. NHL-Profis können natürlich mehr: Hinterlistig täuscht Ihr einen Schuß nur an, schickt den Goalie in die falsche Ecke und schiebt die Scheibe in das freie Eck. Steht einer der NHL-"Superstars" frei zum Schuß, feuert er den Puck mit einer Spezialbewegung aufs Tor, "normale" Spieler lassen bei diesem Manöver einen überraschenden Schuß aus der Drehung los. Auf der anderen Seite suchen die Verteidiger den Körperkontakt: Mit ausreichend Schwung holt Ihr gegnerische Stürmer durch einen krachenden Bodycheck von den Kufen oder hakt und haltet den Angreifer, bis er die Scheibe verliert. Setzt der Gegner bereits zu einem Slap-Shot an, bleibt dem Verteidiger nur die Möglichkeit, sich mutig in die Schußbahn zu werfen. Geübte Spieler übernehmen schließlich auch die Kontrolle über den Torhüter: Auf Kommando fischt Ihr den Puck aus der Luft und spielt ihn schnell weiter, um ein Bully vor dem eigenen Tor zu vermeiden. Im Überzahlspiel kurvt Ihr flink hinter das Tor, um die Scheibe möglichst schnell wieder in die Sturmreihen zu bringen.

Die Athleten verausgaben sich im Kampf um die Hartgummischeibe vollständig. Nach jeder Drittelpause kommen sie zwar erfrischt aus der Kabine, aber schon nach wenigen Spurts keuchen sie erschöpft hinter dem Puck her. Behaltet die Konditionsleiste der Reihen immer im Auge und wechselt bei jedem Bully durch, notfalls verzichtet Ihr auf einen Angriff und tauscht die Reihen fliegend.

Wie im echten Leben durchleben die Stars ihre guten und schlechten Tage: Stürmer, die gerade einen „Lauf" haben werden beim Wechsel farblich gekennzeichnet. *au*

PUCK-VERGLEICH

Titel	NHL '99 (N64)	NHL '99 (PS)	Breakaway (PS)
Hersteller	EA-Sports	EA-Sports	Acclaim
Veröffentlichung	1998	1998	1997
Spielmodi			
Trainingsmodus	Nein	Ja	Ja
Freundschaftsspiel	Ja	Ja	Ja
Saison	Ja	Ja	Ja
Play-Off	Ja	Ja	Ja
Turnier	Ja	Ja	Nein
Penalty-Shootout	Ja	Ja	Ja
Features			
In-Game-Strategien	Ja / 4	Ja / 6	Nein
NHL- / National-Teams	27 / 18	27 / 18	26 / 8
Kameraperspektiven	8	8	6
Manager-Funktion	Nein	Nein	Ja
Sound			
Kulisse	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Kommentar	deutsch/mäßig	deutsch/mäßig	englisch/gut
Grafik			
Animation	sehr gut	sehr gut	gut
Scrolling	flüssig	dezent rucklig	flüssig



Torjubel: Nachdem sich die Freude gelegt hat, bewundert Ihr den Spielzug in der Wiederholung. (Playstation)


Der Detailgrad der N64-Spieler übertrumpft alle anderen Nintendo-Eishockey-Simulationen (Nintendo 64).

Wenn die Nerven mit den Spielern durchgehen, geht's zur Sache: Vor einer Prügelei wird der Gegenspieler kräftig verspottet und geschubst, dann fliegen die Handschuhe auf den Boden. Aus der Distanz setzt Ihr den Gegner mit einem saftigen Schwinger zu oder stoßt ihn über das Eis. Packt kräftig zu, um den Kontrahenten im Infight einen kräftigen Haken zu verpassen oder ihn am Trikot zu zerren. Am Ende hat jedoch keiner der beiden Rowdies einen Vorteil: Beide Spieler gehen für fünf Minuten auf die Strafbank.



Die neue Eishockeyreferenz begeistert durch ausgezeichnete Grafik, stimmungsvollen Sound und clevere Steuerung.

Die Playstation-Version überzeugt ebenso wie der Vorgänger: Ausgezeichnete Grafik, durchdachte Steuerung und mitreißendes Stadion-Feeling bannen vor den Bildschirm. Würde EA Sports das ruckelnde Scrolling noch glätten, wäre "NHL '99" das perfekte Playstation-Hockey. Die N64-Version begeistert auf ganzer Linie: Hochauflösende Grafik, flüssiges Scrolling, gelungene Sprachausgabe trotz Modultechnik und die perfekte Steuerung faszinieren vom ersten Bully an. Die Mitspieler verhalten sich intelligent und versuchen stets, Abseitspositionen und Zwei-Linien-Pässe zu vermeiden. Der Nintendo-Torhüter gibt sich etwas sicherer als sein Playstation-Pendant, der oft mit einem „One-Timer" zu überlisten ist. Schade, daß EA wieder keine deutschen Sprecher gefunden hat, die ähnlich dynamisch kommentieren wie die US-Vorbilder.

ANDREAS ULRICH



Auch die neueste NHL-Auflage erfreut Hockey-Fans dank bewährtem Detailgrad. Lediglich das Scrolling läßt zu wünschen übrig.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Playstation-Vorgänger "NHL '98" wurde in MAN!AC 10/97 mit 88% bewertet (jetzt abgewertet auf 86%).

Entwickler: DMA Design, GB

Silicon Valley


Flug des Geiers: Mit gemütlichem Flügelschlag schwebt Ihr über die Wüste und erreicht auch entlegene Stellen.


Das starke Wahlroß schiebt den Eisblock zwischen die Rampen: Jetzt kann der Pinguin rüberwatscheln.


Die Motor-Maus richtet mit der Peitschenattacke kaum Schaden an, erklimmt dank Turbo große aber Steigungen.

Pro Level sind 15 Energiebälle versteckt. Wenn Ihr alle einsammelt, erwartet Euch am Ende eine besondere Überraschung. Die Anzahl der bereits gefundenen Kugeln wird beim Verlassen der Welt gespeichert. Mit einem zweiten Bonus werdet Ihr belohnt, wenn Ihr in jeder Welt eine besondere Aufgabe löst. Gewinnt z.B. ein Wettrennen gegen einen Raketenhund oder klettert mit dem Kaninchen auf einen vereisten Gipfel, um die goldenen Medaillen zu bergen. Ausführliche Tips findet Ihr ab Seite 118 in dieser MANIAC.

N64 Um Mensch und Tier vor dem Weltuntergang zu retten, starten Wissenschaftler das Experiment „Spacestation Silicon Valley". Robotertiere sollen herausfinden, ob ein Überleben in einer modernen „Arche Noa" möglich ist. Doch die Raumstation macht sich schon nach sieben Minuten selbständig und verschwindet im All. Erst 1.000 Jahre später trudelt die führerlose „Silicon Valley" wieder zum Heimatplaneten zurück. Dan Danger und sein Roboterfreund EVO wagen eine Expedition zur Station um herauszufinden, was in all den Jahren passiert ist. Beim Andockversuch kracht das Duo in die Station, EVO wird zerstört. Alles was übrig bleibt ist ein kleiner mobiler Microprozessor, mit dem Ihr Gewalt über Silicon-Valley-Tiere bekommt. Euer Job ist es, Evo wieder zusammenzusetzen.

1.000 Jahre kybernetischer Evolution hat die ursprünglichen Bewohner verändert: Aus Schildkröten wurden kleine Panzer, Eisbären rollen auf Schneeketten und Pinguine heben mit Raketenantrieb ab. Bevor Ihr einen neuen Roboter übernehmt, muß dieser im Kampf besiegt werden. Fast alle Tiere verfügen über mindestens eine Attacke: Pinguine werfen Schneebälle, ein Wahlroß feuert Lenkraketen, der Schneebär legt Minen. Einige Viecher lernten auf ihrer Odyssee weitere Spezialfertigkeiten: Das Karnickel braucht seine Löffel als Rotorblätter, auch Schafe schweben über tiefe Abgründe hinweg.

Für Euch steuert sich jedes Roboviech anders. Während der Hase gemächlich hoppelt, donnert der Schlittenhund mit Höchstgeschwindigkeit über die Pisten und kämpft mit seiner Massenträgheit. Um die 30 Level zu lösen, müssen die individuellen Spezialfähigkeiten der Tiere clever eingesetzt werden, um versteckte Schalter zu erreichen oder einen See zu überqueren. Jeder Roboter, auf den Ihr in einem Level trefft, muß ausgeschaltet bzw übernommen werden.

In Kisten versteckt sind Kristalle, die Eure Energie wieder auffrischen. Geht Euch nach einem Kampf der Saft aus, beginnt Ihr den Abschnitt erneut. Bereits gelöste Level bleiben Euch erhalten. Vier Spielstände werden via Batterie im Modul gespeichert. *au*

Solange der Sprit reicht: Der Königspinguin hebt dank Raketenrucksack kurz ab, ist im Kampf aber schwach.


Feuer frei: Das Bordgeschütz der Schildkröte streckt sogar einen Elefanten nieder.

! Grobschlächtige Polygone, fade Texturen und dudelige Musik - „Spacestation Silicon Valley" wirkt zuerst nicht besonders attraktiv. Aber nach kurzer Einspielzeit kommt doch noch Freude auf: Die Rätsel werden kniffliger, das Grafikniveau steigt und die putzigen Charaktere der späteren Level sprühen vor Witz und Einfallsreichtum. Tolpatschige Kanonen-Kamele, verschlagene Hyänen und schreckhafte Panzer-Schildkröten sorgen mit lustigen Animationen für herzhafte Lacher. Von Nebel und Ruckelscrolling bleibt Ihr glücklicherweise verschont, einziges Grafikmanko ist die Kameraführung. Nicht nur, daß Ihr die Perspektive immer von Hand nachjustieren müßt - oft läßt sich der Blickwinkel nicht verändern, weil die Kamera an einem Hindernis anstößt, oder der Raum zu klein ist für einen Schwenk.

ANDREAS ULRICH



SPIELSPASS 79%

64 Bit · RUMBLE · D · AB 6

HERSTELLER	
TAKE 2	
SYSTEM	
NINTENDO 64	
ZIRKA-PREIS	
140 MARK	
GRAFIK	SOUND
61%	60%

Liebe auf den zweiten Blick: Schräge Charaktere, knifflige Rätsel und trickreiche Jump'n'Run-Einlagen sorgen für Spielspaß.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Holy Magic Century



Natural Born Hero: Die Einwohner von Celtland schwärmen von den Heldentaten Eures verschollenen Vaters.

N64 Auf der Insel Celtland traut sich das Volk nicht mehr aus den Häusern: Schwarzmagier Mammon hat das heilige Zauberbuch gestohlen, das gesammelte Wissen der Hexer von Celtland. Als junger Zauberlehrling macht Ihr Euch auf die Suche nach Mammons tödlicher Festung und Eurem verschollenen Vater, der Jahre zuvor in die Schlacht zog. Mit flinken Schritten eilt Ihr durch die riesige 3D-Welt, durchforscht Kerker, Höhlen sowie verwunschene Wälder und stellt Euch Drachen und Räubern zum Duell. Im Rundenkampf nutzt Ihr Eure Holzkeule für gezielte Hiebe oder Verteidigungs- (Schild) und Angriffszaubersprüche (Meteorregen) der Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft. In den Schlachten und an versteckten Stellen sammelt Ihr magische Seifenblasen, mit denen Ihr Eure Kräfte in einer Element-Kategorie ausbaut.

In Städten und Dörfern unterhaltet Ihr Euch mit den verängstigten Bewohnern, die tapferen Abenteurern im Kampf gegen Mammon bereitwillig mit Rat und Naturalien (bzw. Brot und Teleport-Federn) zur Seite stehen. Eine Geldwährung gibt´s nicht – Ihr müßt Euch alle Krafttrunks und Sprintschuhe erbetteln oder gar klauen.

Die PAL-Umsetzung ist Konami gut gelungen: Ihr genießt das Spiel in Vollbild, die deutschen Bildschirmtexte sind der englischen Vorlage ebenbürtig. *oe*

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Oliver Ehrle

"Holy Magic Century" sorgt mit der riesigen 3D-Welt für ein neues Rollenspielgefühl: Oberwelt und Schauplätze verschmelzen zu einem Abenteuerspielplatz, der Euch mit prächtigen Landschaftsoptiken ein paar Stunden in Atem hält. Gelegentliche Polygonfehler fallen da kaum auf, wohl aber die hauchdünne Story: Schon nach zehn Stunden habt Ihr das Modul durchgezockt. Die Handlungssequenzen beschränken sich auf simple Standard-Phrasen von Passanten. Euer Held gibt bis zum Abspann kein Wort von sich, er bleibt ohne Profil und macht´s Euch schwer, mitzufühlen. Auch Euren Vater findet Ihr nie: Sein Schicksal wird zum Schluß mit keiner Silbe erwähnt!

Während Konami die Dialoge ordentlich übersetzte, wurde bei den Namen etwas geschlampt: Alle Protagonisten behielten ihre englischen Eigennamen. Ebenso die Tiere, weshalb z.B. das Pferd im königlichen Stall auf den Namen "Horse" hört.



Entwickler: Visual Sciences, Schottland • **Produzent:** Klaude Thomas • **Programmierung:** Richard Swinfen, Mark Green, Richard Arlie, Michael Enoch, Stuart Capewell, Chris Harrison • **Grafik:** Kevin McDowell, Andy Hay, Julian Griffiths, Alan Redmond u.a. • **Sound:** Alan Savage

Formel 1 '98



VISUAL SCIENCES

Visos (Visual Sciences Operating System) nennt Visual Sciences seine Programmierumgebung – ein System, das die parallele Entwicklung von Spielen auf mehreren Plattformen unterstützt. Dies wird durch eine Sammlung von Standard-Routinen erreicht, die je nach Hardware in das Allround-Programmgerüst eingesetzt werden. Auch bei späteren Umsetzungen und Remakes erlaubt Visos problemlos das Einbauen neuer Programmteile. Nicht zuletzt aus Kostengründen entwickelt Visual Sciences alle seine Produkte mit diesem System.



Zur Übersicht dürft Ihr sowohl im Arcade- als auch im Simulationsmodus eine Karte einblenden, die Euch vor scharfen Kurven warnt. Bei Staus frühzeitig abbremsen!



Weniger wäre mehr gewesen: Beim Boxenstop werkeln häßliche Hampelmänner an Eurem Chassis.



Kopf-an-Kopf-Rennen: Die CPU-Fahrer nutzen jede Gelegenheit, um Euch einzukassieren.

PS Während Ihr diese Zeilen lest, hat Mika Hakkinen wohl schon den "Formel 1"-Weltmeistertitel abgestaubt, doch dank der neuesten Version des offiziellen Spiels zum Rennzirkus nehmt Ihr den Ausgang dieser spannenden Saison selber in die Hand.

Die Geschichte der Vorgänger ist voller Mißverständnisse und Detailfehler. Das Debüt in der Saison '96 litt unter fehlender Gegnerintelligenz: Kurz vor der Fertigstellung entfernt das Entwicklerteam Bizarre Creations die halbfertige künstliche Intelligenz aus dem Programm. Bei der Version '97 nahm man sich deshalb eine Menge vor: Eine neue, hochauflösende Grafik mußte her, künstliche Intelligenz sorgte für Spannung, und Splitscreen- sowie vereinfachter Arcade-Modus wurden eingebaut. Doch erneut steckte der Teufel im Detail: MAN!AC war eine der wenigen Videospiele-Zeitschriften, die penible F1-Fans vor den zahlreichen Bugs warnte. Das Fahrverhalten wurde mit abgefahrenem Spoiler immer besser, der Kommentar war selten auf dem Laufenden und Pop-Ups nervten bei langfristig geplanten Überholmanövern. Für die Saison 98 verpflichtete Psygnosis mit Visual Sciences ein unverbrauchtes Team. Die Ziele waren hochgesteckt: Endlich sollten die vielen kleinen Detailschlampereien entfernt werden, auch eine Menge neuer Features war fest geplant. Daß kurz vor Torschluß der eingeblendete Rückspiegel genauso rausflog wie ein authentischer Wetterbericht, liegt erneut am bedrohlich näherrückenden Erscheinungstermin. Das Erste, was Euch bei "F1 '98"-Proberunden auffällt, sind die schlanken Flitzer. Gemäß dem neuen Reglement haben die Reifen jetzt Längsrillen, was die Haftung bei Kurvenfahrten mit hoher Geschwindigkeit schmälert. Diese Besonderheit merkt Ihr in beiden Spielmodi. Sowohl bei "Arcade" als



Unglaublich, aber zumindest auf Eurer Playstation wahr: Wegen eines Abflugs ist McLaren-Pilot Coulthard nur auf Platz 20!



Elegant: Im Vergleich zur '97er-Version wurden die Arme bei der Cockpit-Ansicht wegrationalisiert.



Technisch wenig spaßig: Der Splitscreen leidet unter heftigem Pop-Up, nur mehr zehn CPU-Autos fahren mit.



Vorsicht: Mit aktivierter "Schaden"-Option kann ein Ritt über die Curbs das Fahrverhalten verschlechtern!











Welche Farbe hätten's denn gern? Vor der Saison fällt eine Vorentscheidung, denn jedes Team hat unabhängig vom Fahrer vier verschiedene Leistungswerte: Die Teams McLaren und Ferrari sind natürlich am stärksten, doch auch Jordan und Williams bleiben konkurrenzfähig.



Technik-Notlösung: Damit die Grafik nicht allzu stark ins Ruckeln kommt, werden nur Fahrzeuge im Vordergrund texturiert – der Jordan ist kurz vor dieser Linie.





Irvine läuft auf Villeneuve auf: Der Williams-Pilot taucht im Spiel erneut nur als unbekannter "Driver" auf.

auch bei der Simulation einer Saison schlittert Ihr des öfteren aus der Spur, könnt aber das Fahrzeug meist abfangen und wieder auf Kurs bringen. Besonders nützlich ist dabei ein analoges Pad: Mit Dual-Shock oder Negcon gebt Ihr gefühlvoll Gas und nutzt vor Schikanen auch die Bremswirkung von Motor und Spoilern. Apropos Technik: Natürlich stellen geübte Spieler während und nach den beiden Test-Sessions eigenhändig die Dicke der Bremsscheiben, den Abtrieb und die Getriebeabstufung ein. Im Arcade-Modus benötigt Ihr solcherlei Liebe zum Detail aber nicht. Entweder, Ihr dreht bei Einzel- oder Zeitrennen Eure Runden, oder Ihr probiert die "Arcade Challenge". In diesem neuen Modus bestreitet Ihr mit vorgegebenem Setup historisch angehauchte Aufgaben, etwa "Halte als Schumi eine bestimmte Position bis zum Rennende" oder "Verbessere die Position von Fisichella innerhalb der verbleibenden Runden". Im Klartext heißt das jedoch exakt dasselbe wie beim normalen Arcade-Rennen mit begrenzter Fahrzeit und Checkpoints: Fahrt möglichst schnell und überholt viele Gegner. Diese sind jetzt deutlich intelligenter als beim Vorgänger. Am Start überholen sie eigenständig langsamere Vordermänner, bei Crashs ziehen sie individuell am Hindernis vorbei und bei normalem Rennverlauf bedrängen Euch Fahrer mit Geschwindigkeitsüberschuß, die aus dem Windschatten herausscheren. Leider ist der Vollbild-Rückspiegel bei Benutzung des Analogpads durch einen Druck auf das digitale Steuerkreuz nur schwer zu erreichen, so



In der Realität (fast) undenkbar: Schumacher drängt sich in ein Konkurrenz-Fahrzeug.



Kuck mal, wer sich hier dazwischendrängt: Ralf greift forsch in den Zweikampf Ferrari-McLaren ein.

daß Ihr des öfteren von solchen Heißspornen überrascht werdet. Habt Ihr im Arcade-Modus genügend geübt, wagt Ihr Euch an eine komplette Saison. Zuerst wählt Ihr anhand von Hintergrundinformationen Team und Fahrer aus, dann konfiguriert Ihr das Spiel. Profis aktivieren Schäden und zufällig vorkommende Defekte, Amateure wagen sich nur mit Lenk- und Bremshilfe auf die Strecke. Die Rennlänge ist ebenso einstellbar wie eine dreh- und zoombare Karte. Dann geht's los: Nach etwa 50 Sekunden Ladezeit findet Ihr Euch im ersten Training wieder, wo Ihr die Fahrzeugeinstellungen ausprobiert. Seid Ihr nach dem zweiten Training fit, geht Ihr in die einstündige Qualifikation – Vorsicht vor anderen Fahrzeugen, die gleichzeitig mit



Ein schmerzhafter Verlust: In Monaco sind Crashs an der Tagesordnung!

Mit "Formel 1 '98" debütiert Visual Sciences im Rennspiel-Genre. Bisherige Konsolen-Entwicklungen waren das Jump'n'Run "Wiz'n'Liz (SNES, 1993), die Playstation-Umsetzungen von "Myst" (1996) und "Grand Theft Auto" (1998) sowie das Weltraum-Adventure "Sentient" (1997). Letzteres

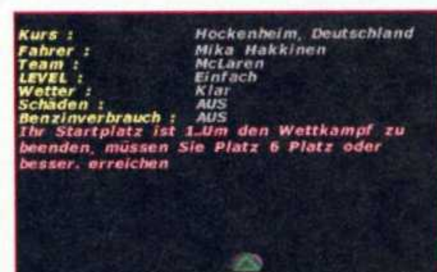


Pfiffiges Hasen-Hüpfspiel: "Wiz'n'Liz". Hier seht Ihr die Mega-Drive-Version.

erschien über Psygnosis, konnte das ambitionierte Ziel einer vollständig simulierten Umwelt aber bei weitem nicht erreichen. Den Test zu "Sentient" (58% Spielspaß) findet Ihr in MANIAC 4/97.

Eigentlich müßte ich mich stundenlang über die grafischen Mankos aufregen: Es ploppt und ruckelt, daß einem Hören und Gasgeben vergeht, und der Kommentar ist gelinde gesagt lächerlich. Spätestens in diesem Jahr wäre eine neue Grafikroutine fällig gewesen, so wird "Formel 1" vom Pulk der Playstation-Rennspiele technisch überrundet. Viele der neuen Features sind Augenwischerei - von den ungelenken Quader-Mechanikern bis hin zur ideenlosen Arcade-Challenge. Doch das gelungene Fahrgefühl macht viele Schnitzer wett: Der Arcade-Modus ist einen Tick anspruchsvoller geworden, und der Simulationsmodus stellt sowohl Taktiker als auch Gelegenheitsfahrer zufrieden. Aktiviert Ihr die Beschädigungen, steigt der Adrenalinpegel noch weiter - dezente Gegnerintelligenz überrascht Euch mit Ausbremsern und Spontan-Überholmanövern.

CHRISTIAN BLENDL









Um die Arcade-Challenges zu schaffen, müßt Ihr Mindestplazierungen erreichen (links). In scrollenden Menüs stellt Ihr sowohl Euren Wagen (Mitte rechts) als auch die (eher störenden) Computer-Fahrhilfen ein.



DIE FORMEL 1 IM VERGLEICH

Titel	Formel 1	Formel 1 '97	Formel 1 '98	F1 World Grand Prix
System	Playstation	Playstation	Playstation	Nintendo 64
Veröffentlichung	1996	1997	1998	1998
FEATURES				
Daten der Saison	1996	1997	1998	1997
Historische Szenarios	Nein	Nein	Nein	Ja
Live-Kommentar	Ja	Ja	Ja	Nein
Boxenfunk	Nein	Ja	Ja	Ja
Perspektiven	7	8	9	5
Authentische Ereignisse	Nein	Nein	Nein	Einstellbar
FEATURES-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆
MULTIPLAYER				
Anzahl der Spieler	2	2	4	2
Link-Modus	Ja	Nein	Ja	Nein
Splitscreen	Nein	Ja	Ja	Ja
MULTIPLAYER-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★★	★★★☆☆
TECHNIK				
Flüssige Grafik	Meistens	Meistens	Meistens	Nein
Pop-Up klar erkennbar	Ja	Ja	Ja	Nein
Runde Kurven	Ja	Ja	Ja	Nein
TECHNIK-WERTUNG	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆
REALISMUS				
Nachvollziebare Physik	Nein	Teilweise	Ja	Ja
CPU-Intelligenz	Nicht vorhanden	Gering	Gut	Gut
Status-Anzeigen	Nein	Nein	Nein	Ja
REALISMUS-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
STEUERUNG				
Spielgeschwindigkeit	Hoch	Hoch	Hoch	Mittel
Arcade-Steuerung	Nicht vorhanden	Simpel	Gut	Nicht vorhanden
Fahrer-Unterschiede	Nein	Nein	Nein	Ja
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆
FAZIT	Der F1-Vorreiter entzückte 1996 durch ungewohnt viele Strecken. Die völlig fehlende Gegner-intelligenz macht das Platinum-Spiel aber nur für Zeitenjäger interessant.	Mit Splitscreen, Arcade-Modus und Flaggensystem nahm sich Psygnosis viel vor, doch Detailfehler nerven den Fan: Trotzdem ein spannendes, gutes Rennspiel mit Langzeitreiz.	In der 98'er-Version wurden einige Mängel des Vorgängers ausgebügelt, doch nur begeisterte "F1 '97"-Besitzer greifen bei diesem Remake erneut zu: Es gibt viele Rennspiel-Alternativen...	Das Nintendo-"F1" unterscheidet sich nicht nur aufgrund zahlreicher Historien-Modi von der Playstation-Konkurrenz: Auch die fehlerfreie, leicht ruckelnde Grafik ist etwas eleganter.


Völlig unrealistisch: Ein Ferrari mit nur noch drei Reifen versucht, irgendwie die Box zu erreichen.


Geschicktes Benetton-Manöver: Die CPU-Fahrer weichen intelligent aus und bleiben nicht stur auf der Ideallinie.

Für jedes europäische Territorium entwarf Psygnosis ein anderes "Formel 1 '98"-Cover: Die Leidenschaft der Italiener wird durch einen Ferrari geweckt, in Finnland grinsen die beiden Mikas (Salo und Hakkinen) von der Packung, und bei uns strahlen Alexander Wurz und Schumi um die Wette. An den Randspalten des Tests seht Ihr die einzelnen Motive.

Euch auf der Strecke sind! Seid Ihr mit den Kursen bereits vertraut, überspringt Ihr die Trainingseinheiten, Mutige sparen sich sogar das Qualifying und gehen von Platz 22 aus ins Rennen. Außer Motorengedröhn hört Ihr allerdings kaum etwas: Die Kommentatoren Heiko Wasser und Hans-Joachim Stuck halten sich zurück und verlieren kaum ein Wort über Eure Leistungen, Euer Boxenteam meldet sich nur bei technischen Problemen und Flaggen-Aktivitäten. Denn selbst wenn Ihr die Schadens-Option abgestellt habt, solltet Ihr als Schumi nicht frontal auf die Hinterräder von McLaren-Mika losgehen – es drohen Verwarnungen und sogar Disqualifikation. Habt Ihr Euch nur den Frontflügel verbogen, eiert Ihr zur Boxengasse und holt Euch bei den Polygonmechanikern neue Teile, Sprit und Reifen. Von detailreichen Animationen ist dabei nichts zu sehen: Die Mechaniker stehen rum wie die Ölgötzen und basteln unwillig an Euren Pneus. Nach dem Boxenstop fahrt Ihr dem Feld hinterher – durch die Anzeige von Abständen und Plazierungen bleibt Ihr über die Rennsituation im Bilde. Die Sicht zu den Vorderlauten ist nicht optimal, denn Grafikaufbau bei Straßenelementen und Tribünen schmälert den Überblick. Nach dem Rennen (und erneuter Ladezeit) begutachtet Ihr den Stand von Fahrer- und Konstrukteurs-WM, bevor Ihr in das nächste Rennwochenende startet. Bei den Mehrspieler-Modi gehen über Link- und Splitscreen-Optionen bis zu vier Spieler auf die Piste – dann wagen sich allerdings nur mehr zehn CPU-Fahrer an den Start. *cb*

! Kleine, aber feine Verbesserungen machen Psygnosis' "Formel 1 '98" zur gelungenen Simulation: Während die Grafik nicht mit Genregrößen wie "Gran Turismo" oder "Colin McRae" mithalten kann, wurden die gröbsten Designpatzer der Vorgänger ausgemerzt: Die Dual-Shock-Unterstützung läßt feinfühlige Steuermanöver zu, Schäden machen sich nun realistisch mit spürbar schlechterem Fahrverhalten bemerkbar. In der Qualifikation könnt Ihr jetzt per Zeitraffer bequem die Zeiten Eurer Konkurrenten verfolgen oder tüftelt zwischen den Trainings-Sessions am Setup. Gesellige Spieler erfreuen sich an der Rückkehr des Link-Modus und an spannenden Rennen im deutlich verbesserten Splitscreen: Bei nur geringen grafischen Abstrichen tummeln sich dort immerhin zehn Formel-1-Boliden gleichzeitig auf der Strecke.

ULRICH STEPPBERGER




Harte Zweispieler-Gefechte: Trotz der Technik-Mankos macht das Duell gegeneinander Spaß – Streithähne liefern sich über Link-Kabel Positionskämpfe.



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 10/97 mit 87% Spielspaß getestet (heute abgewertet auf 84%).

Entwickler: 989 Studios, USA • **Produzenten:** Jody Kelsey, Andre Leighton • **Programmierung:** Amir Zbeda, Oren Peli, Tim Monk, Scott Murray • **Grafik:** Howard Liebeskind, Bill Langley u.a. • **Sound:** Rex Baca, Chuck Carr, Joel Copen • **Musik:** Fear Factory

NFL Xtreme



Ja wo sind sie denn? Pro Team befinden sich nur fünf Spieler auf dem Feld.

Da hat man in jahrelangem Selbststudium die Football-Regeln endlich kapiert – und was macht Sony? Streicht das Regelwerk aufs Nötigste zusammen! Herausgekommen ist "NFL Xtreme", ein actionbetontes Fun-Spiel, das es mit dem "Fair Play" nicht so genau nimmt.
Dank NFL-Lizenz schickt Ihr eines von 30 realen US-Teams in ein Freundschaftsspiel oder in den Liga-Kampf um den begehrten Superbowl. Gespielt wird in authentischen Stadien, aber nicht nach Original-Regeln: Es stehen nur fünf Spieler pro Team auf dem Platz, Abseits und "Interference" wurden kurzerhand legalisiert. Im Optionsmenü bestimmt Ihr Spiellänge, Schwierigkeitsgrad, Spieltempo sowie Witterung und habt sogar Einfluß auf die Größe der Spieler. Wollt Ihr Eure Mannschaft verbessern, betreibt Ihr regen Spielerhandel oder baut Euch einen tapferen Recken nach Euren Vorstellungen. Marschiert Ihr erstmals ins Stadion, seid Ihr froh, nicht selbst auf dem Platz stehen zu müssen – denn krachende Bodychecks sind dank aggressiver Computerteams an der Tagesordnung. Wollt Ihr Euch nach einem schmerzvollen Angriff an Eurem Peiniger rächen, führt Ihr per Knopfdruck einen "Late-Hit" aus und verpaßt ihm einen saftigen Schwinger. Um nicht selbst auf dem Boden zu landen, dreht Ihr Euch geschickt am Gegner vorbei oder springt einfach über ihn hinweg, wenn er sich Euch entgegenwirft. *ts*



Im übersichtlichen Taktikscreen entscheidet Ihr Euch für einen Spielzug.

Taktisch kann es "NFL Xtreme" nicht mit "Madden" aufnehmen, aufgrund der begrenzten Spielerzahl stehen Euch viel weniger Spielzüge zur Verfügung. Spaß macht "NFL Xtreme" trotzdem: Die intuitive Steuerung ist optimal, Verrenkungen oder unlogische Tastaturkommandos bleiben Euch erspart. Die Intelligenz der CPU-Gegner ist erfreulich hoch. Auch grafisch präsentiert sich das Spiel auf hohem Niveau: Die Animationen sind vielfältig, Freudentänze und Stürze mit viel Akribie gestaltet. Nur die Stadien wirken schlicht. Der Zuschauerbeifall klingt erbärmlich, die kernigen Soundeffekte um einiges besser. Am meisten Spaß macht "NFL Xtreme" zu zweit: Wenn Ihr nach erfolglosem Angriff Eurem jubelnden Gegner noch eine verpaßt, kennt die Schadenfreude keine Grenzen.

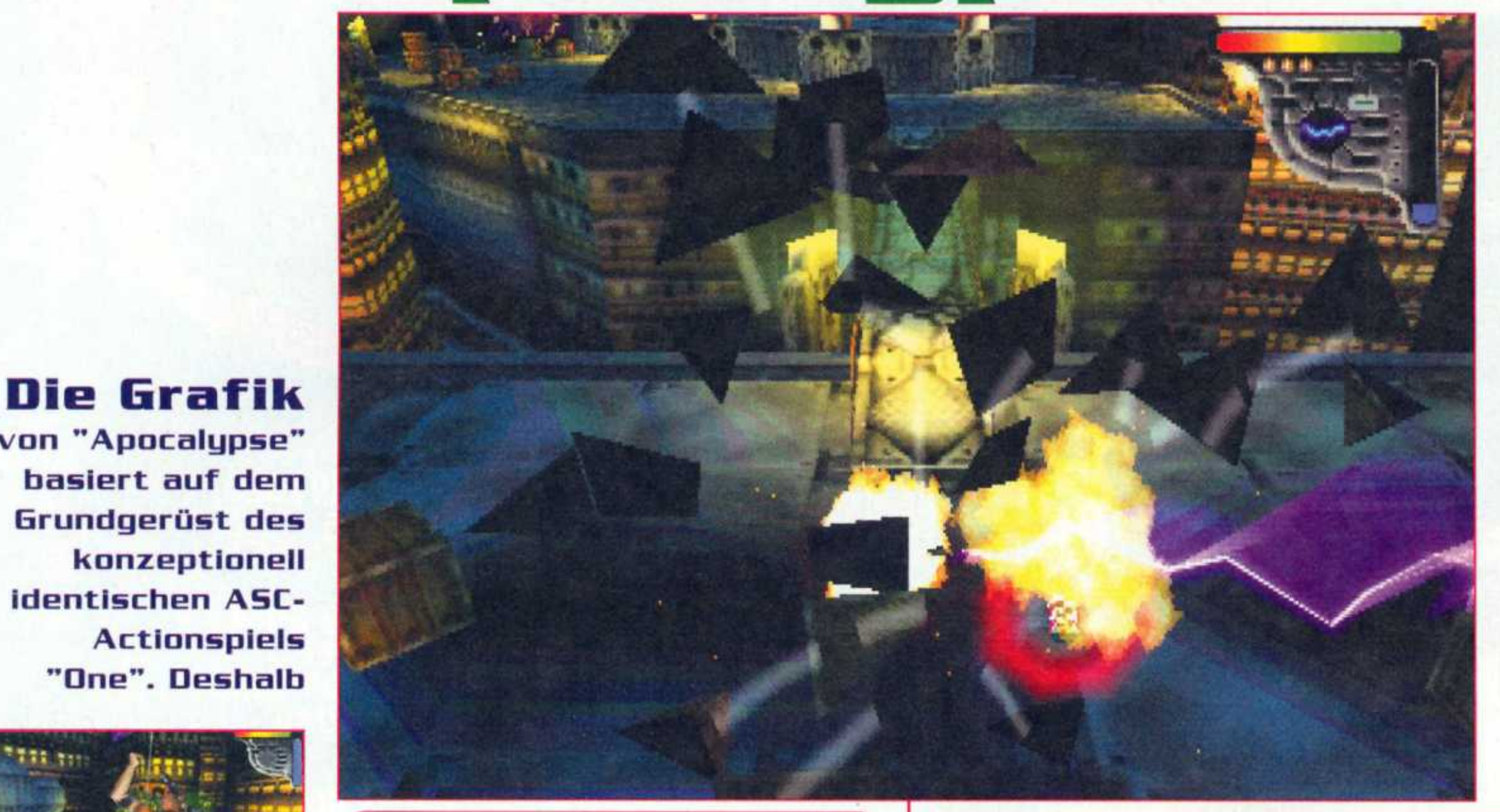
THOMAS SZEDLAK



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Neversoft, USA • **Produzenten:** Dave Stohl, Scott Rease, Jenny Park, Brian Clarke • **Spieldesign:** Jason Uyeda, Chad Findley, Aaron Cammarata • **Programmierung:** Dave Cowling, Mike Day, Kendall Harrison, Jason Keeney • **Grafik:** Chris Ward, Mark L. Scott, Silvio Poretta • **Sound:** Tommi Tallarico Studios, Doxon Entertainment, Jeehun Hwang

Apocalypse



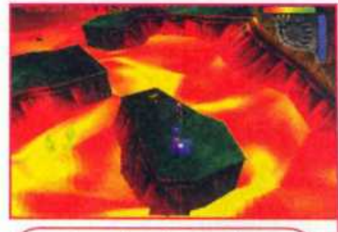
Da fliegen die Fetzen: Wenn Bruce Willis den blauen Superlaser zündet, stürzen Gebäude in sich zusammen!

Erst schießen, dann hüpfen: Eine Laserbarriere behindert Euch.

In der morbiden Friedhofs-Disco groovt die Pest: Eine Glitzerkugel schießt dazu den passenden Laser-Takt!

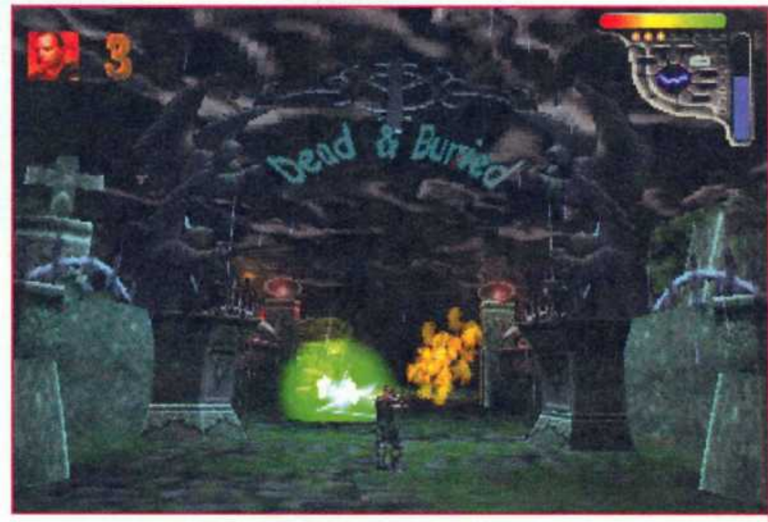
Die Grafik von "Apocalypse" basiert auf dem Grundgerüst des konzeptionell identischen ASC-Actionspiels "One". Deshalb lauft Ihr nicht nur auf ähnlich aussehenden Stahlträgern herum, sondern nutzt wie "One"-Held Cain auch Seile als Transportmittel. Leider wurde der atmosphärische Funkverkehr gegen wiederholungsanfällige Kommentare ausgetauscht.

Per Seil unterwegs: "Apocalypse" ruckelt dezent stärker als "One".



Inselspringen in der Lava: Viele Elemente aus "One" tauchen auf.

PS Der bösartige Psychopath "Reverend" hat sich zulange mit Dämonen und Zauberkram beschäftigt: Da er nichts Besseres mehr zu tun hat, beschwört er kurzerhand vier der schlimmsten Furien der Unterwelt. Die biblischen Plagen Pest, Krieg, Tod und der Teufel höchstpersönlich rücken mitsamt ihrer Untotenarmee an, das Ende der Welt scheint unausweichlich. Zum Glück hat Bruce Willis' Render-Zwilling Trey Kincaid einen verdammt schlechten Tag im Cyber-Knast hinter sich, und selbst die Reiter der Apokalypse können den verärgerten Action-Heroen nicht stoppen. Der Kampf um die Welt beginnt mit einer gewagten Fluchtaktion im Staatsgefängnis und endet mitten im präsidialen Weißen Haus in Washington. Dazwischen rennt, schießt und meckert der Polygon-Terminator kreuz und quer durch die US-Hauptstadt des 21. Jahrhunderts. Ob in stinkenden Abwasserkanälen, einem düsteren Friedhof oder in einer vollautomatischen Rüstungsfabrik: Dank einer ausgefeilten, an den Oldie "Robotron: 2084" angelehnten Steuerung, taucht Ihr die Gegnerschaft pausenlos in einen Feuerhagel. Ihr lenkt wie gewohnt mit Pad oder dem linken Analogstick, zusätzlich dient das Tastenfeld oder der rechte Stick zum unabhängigen Bestimmen der Feuerrichtung. Deshalb ballert Ihr auch in vollem Lauf nach rechts den von links auftauchenden Verfolgern eine Salve vor den Latz – Umdrehen unnötig. Doch "Apocalypse" begnügt sich nicht mit den ewig gleichen Perspektiven und simplem Seitwärts-Scrolling. Die Kamera dreht sich fast pausenlos um Euren Helden, während er sich mit artistischen Ausweichaktionen durch die umfangreichen Abschnitte kämpft. Rennt Ihr im Zickzack über Metallstege, bleibt die Optik im "Tomb Raider"-Stil dicht über dem Helden. Plötzlich schwenkt die Ansicht direkt über Bruce und zoomt weiter weg, um Übersicht in einem Nonstop-Arenageballer zu gewähren. Zwar ist das Spiel in klassische Levels eingeteilt, doch dank pausenloser Nachladeaktionen wartet Ihr vergeblich auf Verschnaufpausen: Ihr legt in minutenlangen Kämpfen ein belebtes Innenstadt-Viertel in Schutt und Asche, zerstört anrückende Panzer-Patrouillen und bahnt Euch per Hover-Taxi den Weg über gefährliche Lava-Ströme. Ohne Feuerpause hetzt Ihr dann plötzlich seitwärts über



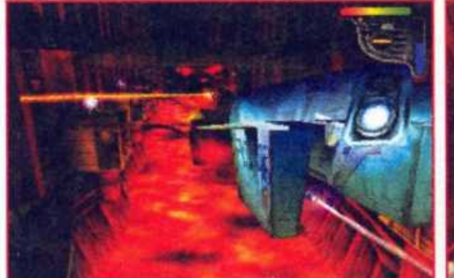
Kein "Medievil"-Impression, sondern eine "Apocalypse"-Optik: Auch Bruce kommt um den Friedhofbesuch nicht herum.



Der transparente Tod samt Sense auf Seelen-Suche: Wenn alte Kumpels zu Dämonen werden, reißt Bruce Willis der Geduldsfaden!



Ruhe bewahren: Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Bruce an beweglichen Suchscheinwerfern vorbei.









Die Hölle macht mobil: Durch Städte führt Euch der Weg in blubbernde Lavahöhlen (Bilder links), und im Weißen Haus richtet sich der Teufel höchstpersönlich auf eine längere Amtszeit ein (rechts) – zum Glück hat Bruce Willis unendlich Munition dabei!



Bruce Willis bringt Licht ins Dunkel: Durch Explosionen und Waffeneinsatz erleuchtet Ihr die düstere Szenerie.



Die "ED 209"-Wachroboter sind Feuer und Flamme, wenn Bruce mit seiner mobilen Grillstation anrückt: Alternativ weicht Ihr den Metallhaufen im Zick-Zack aus.

enge Felsspalten und erkundet verschachtelte Lavahöhlen – so ein Level hält Euch knapp zehn Minuten auf Trab! Keine Angst, wenn Ihr Euch in der Hektik von Bomben, Explosionen und zusammenkrachendem Gebälk bei einem Sprung etwas verschätzt: Landet Ihr an einer Kante, hält sich Bruce geistesgegenwärtig dort ein und zieht sich selbsttätig hoch. Nur bei klaren Fehlsprüngen in den Abgrund ist gleich ein ganzes Leben futsch. Während der Schlacht haltet Ihr stets Ausschau nach Extras, die den Energiebalken auffrischen und Bruce mächtige Ballermänner verschaffen. Mit Raketenwerfern plättet Ihr entfernte Scharfschützen, per Flammenwerfer und einer 360-Grad-Drehung röstet Ihr im Schnellverfahren eine Abordnung Zombies, die zu nahe an den Helden herantorkeln. Leider ist die Munition für diese Wummen begrenzt; sobald Ihr sie leergeschossen habt, heizt Ihr automatisch wieder die Standard-Maschinenpistole mit unendlichem Munitionsvorrat an. Damit Ihr nach dem Verlust eines Lebens nicht ganz am Level-Anfang beginnen müßt, verteilten die Designer großzügig Startpunkte innerhalb der Level.

Die vier biblischen Bosse, denen Ihr jeweils am Ende einer Welt begegnet, morphen sich mehrfach in neue, bedrohlichere Formen und verlangen nach einer ausgefeilten Taktik – spätestens hier ist neben Fingerspitzengefühl und intuitivem Ausweichen auch Übung erforderlich. Nachdem sich ein geschlagener Dämon wie die in einer Disco einquartierte "Pest" wieder in die Unterwelt verkrümelt hat, wird die Weltenretter-Story anhand von Render-Filmen weitererzählt. Während des Spiels veräppelt die deutsche Synchronstimme von Bruce Willis gelegentlich die Angreifer – näheres dazu in der Randspalte rechts. *cb*

JOYPAD-BELEGUNG

- **R1-Taste:** Springen
- **R2-Taste:** Smartbombe
- **Rechteck-Knopf:** Schießen nach links
- **Select-Taste:** Nicht belegt
- **L1-Taste:** Kriechen; im Lauf: Rollen
- **L2-Taste:** Waffenauswahl
- **Dreieck-Knopf:** Schießen nach vorne
- **Kreis-Knopf:** Schießen nach rechts
- **X-Knopf:** Schießen nach hinten
- **Rechter Stick:** Schießen in alle Richtungen
- **Start-Taste:** Blendet das Pause-Menü ein
- **Linker Stick:** Steuerung in alle Richtungen
- **Steuerkreuz:** Digitale Steuerung

SPIELSPASS 78%

APOCALYPSE – START DRÜCKEN

Activision is a registered trademark and Apocalypse is a trademark of Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc. Neversoft is a trademark of JCM Productions, Inc. All rights reserved.

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	66%
SOUND	53%

Ruckel-Rambazamba mit dem Meister der Zerstörung: Dröge Kommentare und wenig Levels, aber immerhin Action satt.

AB 16

"Apocalypse" erfüllt meine Action-Erwartung: Hier fliegt alles mit Getöse in die Luft, von der Holzkiste bis zum Dachgerüst des Weißen Hauses. Ideenreiche Nonstop-Kameraschwenks und -zooms sowie die gewitzte Steuerung machen das Spiel in den ersten Stunden zu einem Erlebnis. Doch im Gegensatz zum Quasi-Vorgänger "One" fehlt sowohl der atmosphärische Funkverkehr Eurer Feinde als auch der brillante "Rage"-Angriffsmotivator. Außerdem geht die Grafik in die Knie, so daß Ihr im Geruckel nur noch mühevoll durchs Chaos hüpft. Die deutsche Übersetzung ist eine Verschlechterung: Den Kommentaren fehlt sowohl Logik als auch Wortwitz: Schade, daß nicht Bruce persönlich labert. Insgesamt eine wahnwitzige, aber zu kurze Tour-de-Force: Action-Fans ölen den Abzug, der große Baller-Hammer ist's aber nicht.

CHRISTIAN BLENDL

Nicht nur Bruce kann mit Flammenwerfern umgehen: Hier verbrüht sich unser Held den Hosenboden.

Statt der Originalstimme von Bruce Willis erklingt in der deutschen Version die Stimme von Synchronsprecher



Der FMV-Bruce wirkt unrealistisch, doch hat er etliche Sprüche auf Lager.

Manfred Lehmann, bekannt aus "Stirb Langsam" & Co. Leider war der gute Manfred nicht gerade enthusiastisch bei der Sache: Statt mit Witz und Elan loszuplaudern, murmelt er ambitionslos seine verstümmelten "Oneliners" ins



Die Kommentare vom Schlage eines "Wenn Holly das wüßte!" sind unlogisch und wiederholen sich.

Mikro – die englische Version ist in dieser Beziehung um Klassen besser.

Andere Versionen

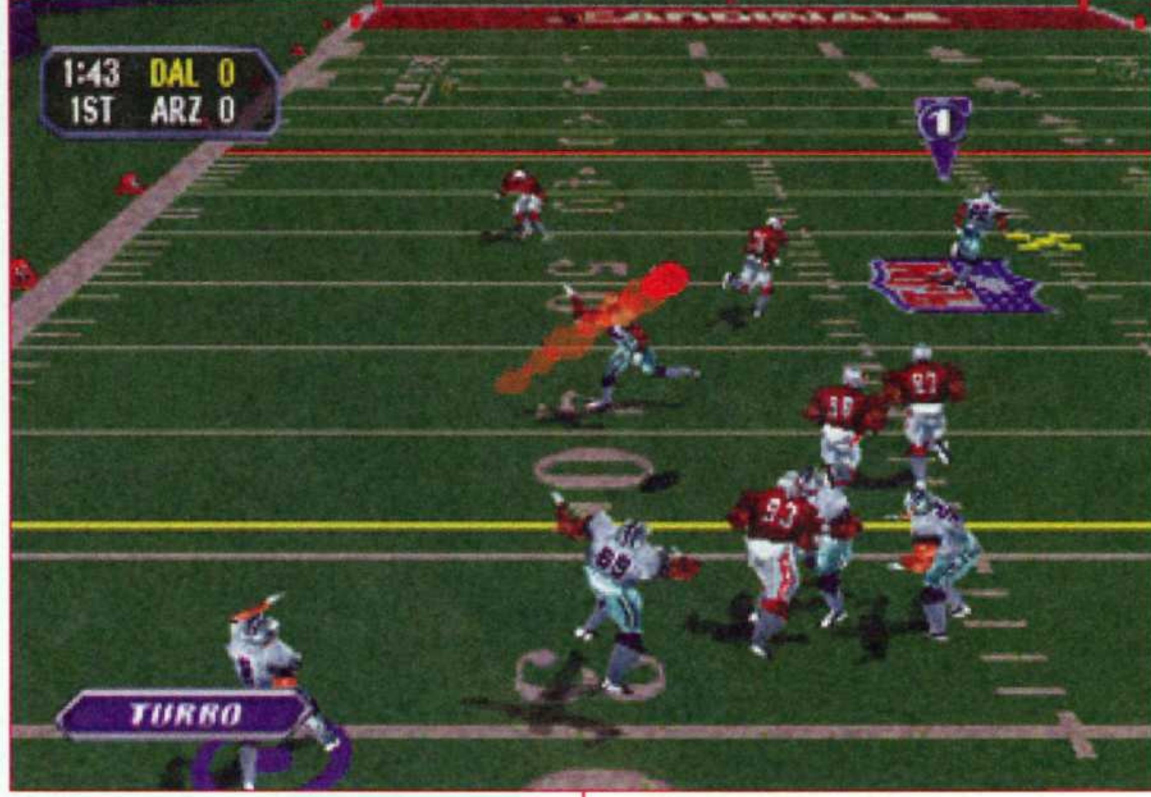
Umsetzungen sind nicht geplant. Das spielerisch ähnliche "One" wurde in MAN!AC 2/98 mit 84% Spielspaß getestet.

Entwickler: Midway, USA • **Programmierung:** Mark Turmell, Jason Skiles, Dan Thompson, Jeff Johnson • **Grafik:** Sal DiVita, Jenniver Hedrick, John Root • **Sound:** Dan Forden

NFL Blitz



Field-Goal: Um drei Punkte zu kassieren, müßt Ihr den pendelnden Marker (links unten) in der Mitte stoppen.



Ungedeckte Receiver machen durch Winken auf sich aufmerksam. Wer das Ei bekommt, entscheidet Ihr (Playstation).

PS N64

Statt taktischem Geplänkel und akkurater Regelauslegung bekommt Ihr mit „NFL Blitz" Action-Football ohne Reue. Auf dem Platz tummeln sich alle NFL-Teams der aktuellen Saison, allerdings nur in Starbesetzung – ausgewechselt wird nicht.
Die Teamstärke wurde von elf auf sieben Spieler reduziert, um mehr Übersicht zu schaffen. Für ein neues "First Down" muß die Offence statt der üblichen zehn Yard gleich 30 überbrücken. Das ist kein Handicap, denn die Receiver fangen sicher, und Runningbacks walzen sich kraftvoll durch die Verteidigungsreihen. Die Verteidiger greifen zu Mitteln, bei denen jeder echte NFL-Umpire mit „Flag"-Verweisen um sich werfen würde – die "NFL Blitz"-Aktionen erinnern stellenweise an ein Wrestling-Fest. Ohne Gnade wird der Angreifer mit einem Bauchplatscher unter den zentnerschweren Verteidigern begraben oder schon vor dem Ballkontakt mit einem wüsten Tackle zu Boden gerissen. Daß „NFL Blitz" eine Automatenumsetzung ist, merkt Ihr auch an den sparsamen Menüs und den wenigen Optionen: Lediglich den Schwierigkeitsgrad und die Viertellänge (1, 2, 4 oder 8 Minuten) werden von Euch festgelegt. Drei Modi stehen zur Wahl: Im Arcade-Play wählt Ihr das Team für eine einzelne Begegnung. Im „Saison"-Modus kämpft Ihr Euch bis zum Superbowl. Das „Turnier" eignet sich für Party-Abende: Bis zu acht Freunde treten im KO-System mit ihrem Lieblings-Team gegeneinander an.



Keine Gnade: Auch wenn sich der Gegner bereits am Boden wälzt, teilt Ihr noch kräftig aus (N64.)

Die Steuerung ist unkompliziert: Alle Manöver werden mit lediglich drei Buttons ausgeführt. Die Knöpfe stehen für Springen bzw. Tackle, Paß bzw. Spielerwechsel und Turbo. Durch Kombinationen entlockt Ihr den Sportlern rasante Manöver: Durch zweimaliges "Turbo" drücken wühlt sich Euer Runningback mir einer eleganten Drehung durch die Verteidiger, mit Turbo- und gleichzeitig Spring-Button hechtet er über die Reihen der Defence – besonders hilfreich an der Goal-Linie. Die Turbo-Kraft ist nicht unendlich, eine Power-Leiste baut sich mit jedem Einsatz ab. Erst im nächsten Spielzug seid Ihr wieder voll aufgetankt.
N64 Besitzer bekommen mit dem "Play-Editor" eine Zugabe: Per Cursor positioniert Ihr die Angreifer, dann legt Ihr den Laufweg fest und bestimmt, ob dabei ein "Turbo"-Move ausgeführt wird. *au*

Midway-Spiele wurden bislang in Deutschland von GT Interactive exklusiv vertrieben. Mit dem Raser-Sequel "San Francisco Rush 2" und "Wipeout 64" übernimmt nun Konami die Distribution der N64- und Color-Game-Boy-Titel. Ob Konami weitere Nintendo- und/oder Playstation-Spiele von Midway vertreibt, ist noch ungeklärt. Die Playstation-Version von "San Francisco Rush 2" wird voraussichtlich noch über GT Interactive erscheinen.





Auf ihn mit Gebrüll: Selbst solche gnadenlosen Angriffe werden nicht geahndet.

„NFL-Blitz" ist das „Wayne Gretzky Hockey" für American-Football-Fans: Das gnadenlose Spiel der Verteidigung und die erfolgreichen „Big-Plays" der Offence sorgen für ungehemmten Spielspaß. Die witzigen Animationen und die coolen Sprüche tragen zur Motivation ebenso bei wie die simple Drei-Button-Steuerung. Die Grafik kann zwar nicht mit den hochauflösenden Konkurrenten mithalten, kommt aber auf beiden Konsolen nie ins Ruckeln. Für zwischendurch und gegen einen Kumpel ist „NFL Blitz" erste Wahl, in Bezug auf eine komplette Solo-Saison rate ich wegen Abnutzungserscheinungen aber zu einer ernsthaften Simulation à la "Madden". Regel-Pedanten lassen die Finger von diesem Spiel, wer auf taktisches Geplänkel und Trainer-Modus verzichten kann, der bekommt ein unvergleichliches Football-Spektakel.

ANDREAS ULRICH

Andere Versionen
Eine PC-Verion ist ebenfalls erhältlich.

Entwickler: Takara, J

Penny Racers



Ob er doch noch kippt? Optisch ist dieses "Geschoß" an die A-Klasse angelehnt.

N64 Die in den USA beliebten „Penny Racers"-Spielzeugautos kommen auf virtuellem Weg nun auch in deutsche Wohnstuben. Ihr quetscht Euch in eines von 13 Minivehikeln und tuckert über neun Kurse. In Sachen Spieloptionen gibt sich "Penny Racers" überschaubar: Im „Time Trial" kämpft Ihr gegen die Uhr, während Euch der Meisterschafts-Modus mit fünf fiesen Gegnern konfrontiert. In letzterem startet Ihr in Klasse C und müßt auf den einzelnen Rundkursen möglichst als erster durchs Ziel fahren. Dabei helfen Euch diverse Extras wie Turbobooster, Minen und Zielraketen. Habt Ihr genügend Punkte erfahren, steigt Ihr eine Klasse auf und verbessert Euren Wagen durch den Kauf neuer Fahrzeugteile: Ihr tauscht den Motor, verpaßt ihm bessere Bremsen oder zieht Reifen mit mehr Haftung auf. Insgesamt stehen Euch 100 Teile für Tuningmaßnahmen zur Verfügung. Gemein ist die "Kannibalismus"-Funktion: Als Sieger eines Rennens dürft Ihr Euch begehrenswerte Ausstattungsdetails "kostenlos" von Euren Gegnern holen.

Die einzelnen Fahrzeuge wurden cartoonmäßig gestaltet: Legt Ihr Euch in die Kurve, verformt sich der Wagen entsprechend. Lenkt Ihr zu stark ein, vollführt Euer Gefährt sofort einen Dreher oder kippt um. Werden Euch die vorgegebenen Strecken zu langweilig, bastelt Ihr mit einem Editor eigene Kurse und haltet diese auf Memory-Card fest. *ts*



In der Werkstatt motzt Ihr Euer Wägelchen gehörig auf

„Penny Racers" liefert den klaren Beweis, daß es Nintendos Qualitätskontrolleure momentan nicht sehr genau nehmen: Wie solch ein einschläferndes Spiel den Weg in die Händlerregale finden konnte, kann ich nicht verstehen. Die Grafik ist furchtbar langsam, bei 160 Meilen auf dem Tacho sucht Ihr verzweifelt nach dem zweiten Gang. Daß Ihr trotzdem regelmäßig an der Mauer landet, liegt an der unpräzisen Steuerung, die das Lenken zur Qual macht. Fast genauso nervig ist das Japano-Gedudel, das Euch aus den Lautsprechern entgegenschallt. Dazu bringen Euch einfallslose Strecken zum Gähnen, die zu allem Überfluß sehr kurz ausgefallen sind. Tuning-Option und Strecken-Editor haben bei diesen Mankos nur noch kosmetischen Wert.

THOMAS SZEDLAK



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Produzent: Gavin Raeburn • Design: Richard Darling, Andrew Parsons • Sound: Jim Bartlett

TOCA 2 Touring Cars

Statt in einer Fahrschule wie bei "Colin McRae" lernt Ihr bei "TOCA 2" das Tourenwagen-



Drei Kategorien für Fahrzeugbastler: Der Grundstein für den Rennerfolg.

Fahren selbständig auf einer Teststrecke. Auf verschiedenen



Passen die Einstellungen? Auf dem Testgelände üben spätere Weltmeister.

Abschnitten testet Ihr Brems-, Beschleunigungs- und Kurvenverhalten Eures Lieblingsfahrzeugs und nehmt alle Einstellungen an Motor, Getriebe und Chassis vor. Ein Ghost-Car dient hier als Erfolgsmesser.



Nur im unteren Schwierigkeitsgrad möglich: Wagemutige Piloten nutzen den Start, um sich durch den Pulk zu schlängeln und die Plazierung im Hauruck-Verfahren zu verbessern.



Schadenfreude in der englischen Nebelsuppe: Wir brausen an einem Unfall vorbei, für Erste Hilfe bleibt keine Zeit.

100% Tourenwagen, garantiert ohne unrealistische Zutaten: Mit "TOCA" debütierte der britische Entwickler Codemasters im Genre der Rennspiel-Simulationen und landete einen Überraschungserfolg. Grafikverwöhnten Rennspielern war das Gekurve trotz anerkannt guter Steuerung allerdings zu trocken – für den Nachfolger gilt das Motto "Mehr ist besser". Deshalb bohrte man neben der Optik und der Streckenauswahl auch die Anzahl der Spielmodi auf, üppige Bonus-Elemente motivieren zu längeren Fahrstunden. Grundsätzlich tretet Ihr bei "TOCA 2" entweder in der einer Meisterschaft oder bei Einzelrennen bzw. Arcade-Challenge an. Letzteres ist ein actionbetontes Rennen auf allen Kursen gegen den tickenden Timer: Sobald Euch nach einigen Fahrfehlern die Zeit ausgeht, ist das Rennen gelaufen. Bei der gewöhnlichen Tourenwagen-Meisterschaft tretet Ihr auf acht realistischen Strecken von Thruxton bis Donington an – in authentischen Fronttrieblern wie dem Peugeot 406 und gegen echte Fahrer vom Schlage eines Nigel Mansell. Statistik-Fans nutzen die Möglichkeit, sich im Fahrerschaufenster Infos zu den Tourenwagen-Helden zu holen. Doch auch wertvolle Tips zu den einzelnen Strecken werden in der Datenbank bereitgehalten. Eine Skizze erklärt Kurve für Kurve die richtige Anfahrttechnik: Wann solltet Ihr vom Gas gehen, wann erfolgt die optimale Beschleunigung, wo verläuft die Ideallinie? Nach dem Studium geht's zur Qualifikation für das erste Sprintrennen. Bei der Tourenwagen-Meisterschaft wird nämlich auf jeder Strecke sowohl ein kurzes Rennen, als auch ein voller Acht-Runden-Event mit Boxenstops ausgetragen. Natürlich dürft Ihr vor der entscheidenden Qualifikation noch an der Fahrzeugeinstellung herumbasteln: In der Kategorie "Federung" bestimmt Ihr den Neigungswinkel des Wagens in heftigen



Aufgelaufen: Bremst frühzeitig, um Kollisionen mit vorausfahrenden Karossen zu vermeiden.

Codemasters konzentriert sich aufs Wesentliche: Zwar baute man jetzt schmucke Berg- und Talpassagen ein und verzierte das Geschehen mit Regen- und Transparenzeffekten, trotzdem wirkt "TOCA 2" optisch braver als die meisten Adrenalin-Rennspiele à la "Rage Racer". Dafür punktet "TOCA 2" bei Steuerung, Kollisionsverhalten und Dramatik: Angefangen bei der herausfordernden Ein-Runden-Qualifikation über packende Überholmanöver beim Start bis hin zu den ängstlichen Blicken in den Rückspiegel, ob nicht ein Konkurrent drängelt, entfaltet das Spiel eine realistische Rennfahrer-Atmosphäre. Unaufdringlich, aber nützlich sind die präzise-sachlichen Funk-Kommandos aus der Box. Wer auf Simulationen abfährt, kommt um das mächtig aufgebohrte "TOCA 2" nicht herum – ein MAN!AC-Glückwunsch nach England!

CHRISTIAN BLENDL



Authentische Schäden: Mit zerborstener Windschutzscheibe müht Ihr Euch an die rettende Box.



Spielt Ihr zu zweit, könnt Ihr Eure Startplätze in der Qualifikation herausfahren oder per Zufall bestimmen lassen.



Die Art des Splitscreen ist einstellbar: Im Duell treten immerhin noch sechs CPU-Fahrer gegen Euch an.



Bonus-Vergnügen in Schottland, Loch Ranoch: Bei einem Rennen der dreirädrigen "Crinnall Scorpions" lernt Ihr die einzige Strecke mit Kreuzung kennen.



Höchste Gefahr: Bei zu schnellem Fahren droht Übersteuern mit anschließendem Kiesbett-Dreher.



"Beeilung, Jungs": Beim Boxenstop entscheidet Ihr, ob neben Reifenwechsel auch das Chassis repariert wird.

Codemasters hat die Tourenwagen im zweiten Versuch kräftig aufgebohrt: Die etwas tristen Originalstrecken wurden durch abwechslungsreiche Phantasiekurse ergänzt, auch die Autos bekamen neue Details verpaßt. Besonders erfreulich finde ich die einstellbaren Rückspiegel, mit denen Ihr das Verfolgerfeld perfekt im Blick behaltet und Euch deshalb auf die Steuerung konzentrieren könnt: Selbst mit Digitalpad habt Ihr bei "TOCA 2" gute Kontrolle über Euer Vehikel. Durch die kürzere Qualifikation und Sprintrennen ist die Meisterschaft weniger langatmig, unvermeidbare Rempler führen nicht mehr gleich zu Punktabzügen. Die Konstrukteurswettbewerbe fesseln Euch lange vor den Bildschirm: Bis Ihr jeden Rennwagen herausgespielt habt und die unterschiedlichen Fahreigenschaften beherrscht, vergehen Wochen.

ULRICH STEPPBERGER

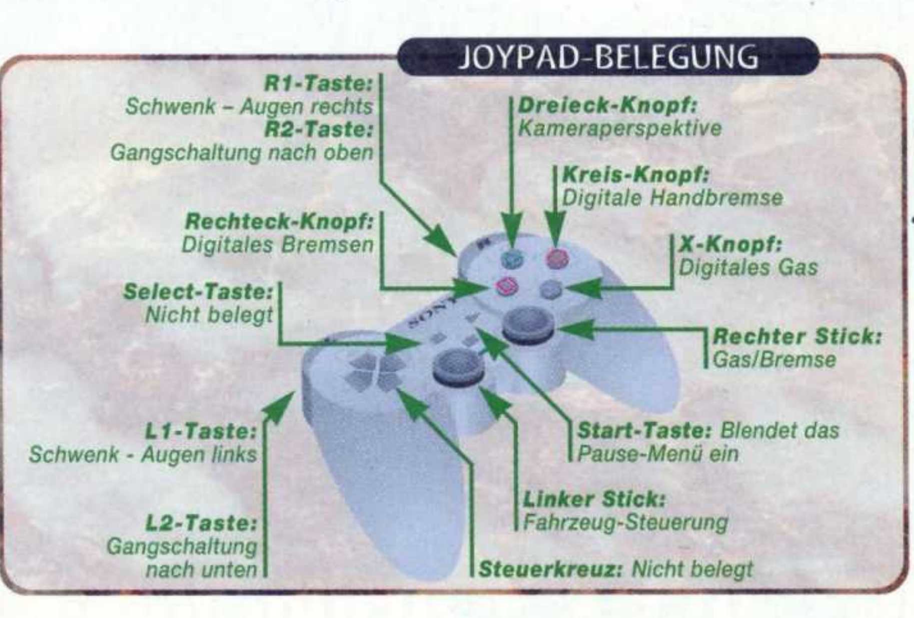
Mit "Colin McRae" setzte sich Codemasters an die Spitze des Rally-Feldes und überholte selbst das altehrwürdige "Sega Rally". Trotz fehlender CPU-Konkurrenten besticht es mit unerreichter Fahrphysik und Steuerung. "TOCA 2" basiert auf einer verbesserten Grafikroutine des ersten Spiels, borgt sich aber Details bei der Fahrzeugdarstellung vom firmeneigenen Hit. Die feinfühlige Steuerung von "Colin" wird wegen Dutzender Computer-Autos aber nicht ganz erreicht.




Neben den üblichen Ansichten hinter und über dem Fahrzeug (links) stehen Euch zwei spektakuläre Cockpit-Perspektiven (Mitte und rechts) zur Verfügung.

Kurven durch getrenntes Justieren der vier Stoßdämpfer, bei der Getriebeabstufung legt Ihr fest, bis zu welcher Drehzahl der eingelegte Gang gehalten wird. Die generellen Einstellungen schließlich bestimmen das Bremsverhältnis vorn/hinten, den Reifentyp und die Spoilerneigung.

Auf der Strecke lernt Ihr das Videospiel-Fahren neu: Unbeschwert lospreschende Gasfüße landen in rekordverdächtig kurzer Zeit im Kiesbett, unbelehrbare Raser überschlagen sich selbst in harmlos anmutenden S-Schikanen. Der Schlüssel zum Tourenwagenerfolg liegt im sorgfältigen Umgang mit Gas und Bremse sowie vorausschauendem Fahren. Kündigt sich vor Euch ein Stau oder eine Kurve an, bremst frühzeitig ab und beschleunigt erst wieder in der Kurvenmitte. Beim Ausbalancieren des Fahrzeugs ist darüberhinaus ein Analogpad von großem Nutzen. Besonders vorsichtig solltet Ihr durch gelegentliche Konkurrenten-Pulks steuern – Blech- und Glasschäden beeinträchtigen nicht nur die Sicht in der Cockpitperspektive, sondern auch Höchstgeschwindigkeit und Lenkung. Selbst sachte Berührungen mit anderen Fahrzeugen können fatale Folgen haben – vor allem, wenn Ihr gerade mitten bei einer sensiblen Kurvenfahrt seid und Euch prompt dreht. Deshalb kommt Euch der neue Rückspiegel gerade recht: Sorgfältige Fahrer berücksichtigen Hintermänner, die mit Geschwindigkeitsüberschuß heranrauschen. Bei einem Sprintrennen habt Ihr mit größeren Unfallschäden kaum eine Chance, einen vorderen Platz zu erreichen. Anders sieht's bei einem vollen Acht-Runden-Rennen aus: Hier ist vom Reglement mindestens ein Boxenstop vorgeschrieben, dessen Timing kritisch für den Erfolg ist. Doch keine Bange: Damit Ihr Euch auf's Fahren konzentrieren könnt, steht Euer Mechanikerteam in ständigem Funkkontakt und weist







Gelungenes Überholmanöver in der Kurven-Innenseite: Rechts oben erkennt Ihr den Rückspiegel, der auch in der Cockpit-Ansicht verfügbar ist.

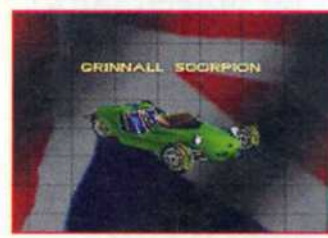
Bonus-Fahrzeuge findet Ihr bei "TOCA 2" wie Schraubenschlüssel in einer Garage: Insgesamt sieben Typen können von















Euch bei den Konstrukteurs-Meisterschaften zum Sieg geführt werden.

Euch auf Beschädigungen und dichten Boxenverkehr hin. Nach dem Rennen verliest Touring-Veteran Hans-Joachim Stuck mit hölzerner Stimme die Plazierungen, danach geht's in die nächste Veranstaltung.

Abwechslung ist Trumpf bei der zweiten Liga-Serie, den sieben Konstrukteurs-Meisterschaften. In der Realität gibt es nur zwei dieser Zusatz-Veranstaltungen zum Touring-Zirkus, nämlich die Mini-Rennwagen-"Formel Ford" und einen ähnlichen Event ausschließlich für Fiesta-Modelle. Als Belohnung erspielt Ihr Euch aber trotzdem die Berechtigung, in fünf weiteren Phantasie-Ligen u.a. mit Sportwagen-Muskelprotz Jaguar XJ 220 oder dem coolen "AC Superblower"-Cabrio durch die Gegend zu heizen. An Bonus-Kursen stehen neben drei Varianten einer Teststrecke auch ein US-Stadtkurs, eine schottische Hochlandstrecke und ein Kurs im bayerischen Kastl zur Wahl – jeweils durch Liga-Sieg freigeschaltet.

Grafisch setzt Codemasters durch höhere Auflösung (512x240 Pixel) und zahlreiche Spezialeffekte trotz weitgehend unspektakulärer England-Szenerie Akzente: Regennasse Fahrbahnen spiegeln die Rücklichter, Blitze zucken über die rasende Meute, durch Kollisionen verbeulen sich die Karossen und Windschutzscheiben zerbersten. Im Mehrspieler-Bereich klotzt "TOCA 2" mit einem flotten Splitscreen-Modus und einer Link-Option: Bis zu vier Spieler fahren dann gegeneinander um die Tourenwagen-Trophäe. *cb/us*



Die Formel Ford ist trotz windiger Karossen ganz schön gefährlich: Weiter vorne seht Ihr einen Auffahrunfall am Start!



Mieses Wetter, tolle Effekte: Beachtet die Spiegelungen der Rücklichter auf dem nassen Asphalt.

Augen rechts: Mit diesem Kameraschwenk erhascht Ihr einen Blick auf überholende Fahrzeuge.



Titel	TOCA 2 Touring Cars	TOCA Touring Car Championship	NASCAR '99	Sega Touring Car
System	Playstation	Playstation	Playstation, N64	Saturn
Veröffentlichung	1998	1997	1998	1997
Strecken	8+9	8+1	17	3+2
Autos	8+7	8+2	31 Fahrer	4
Verschiedene Renn-Serien	Ja	Nein	Nein	Nein
Wetter-Einfluß	Ja, wechselnd	Ja	Nein	Nein
Tuning-Möglichkeit	Ja	Ja	Ja	Ja
Rumble-Unterstützung	Ja	Ja (Platinum)	Ja	Nein
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆
Anzahl der Spieler	1-4 (Link)	1-2	1-2	1-2
Split-Screen	horizontal, vertikal	horizontal, vertikal	horizontal	horizontal
Anzahl Autos bei Split-Screen	8	2	8	2
Link-Modus	Ja	Nein	Nein	Nein
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★★★	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Auflösung	HiRes	LoRes	LoRes	LoRes
Flüssige 3D-Grafik	ja	ja	geht so	geht so
Pop-Up erkennbar	Ja	Ja	Ja	Kaum
Kommentator	Ja	Ja	Ja	Nein
Musik im Rennen	Nein	Nein	Ja	Ja
TECHNIK-WERTUNG	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆
Spielgeschwindigkeit	Mittel	Mittel	Mittel	Sehr Hoch
Einsteigerfreundlich	Ja	Nein	Ja	Nein
Steuer-Finessen für Profis	Ja	Ja	Nein	Nein
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
FAZIT	Verbesserung auf ganzer Linie: "TOCA 2" ist für Simulations-Fans erste Wahl.	Gelungener Ansatz, doch Schwächen bei Digitalsteuerung und Präsentation.	Grafisch veralteter, actionreicher US-Rennzirkus: Der Vorgänger war besser.	Schwer steuerbare Arcade-Tourenwagen in einer grafisch mäßigen Umsetzung.



Andere Versionen

Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger "TOCA Touring Car Championship" wurde in MAN!AC 12/97 mit 78% Spielspaß getestet.

Entwickler: Highscore Entertainment, USA • **Produzenten:** Don L. Daglow, Dave Ross • **Spieldesign:** Dave Ross, Cody Murry u.a. • **Programmierung:** Michael Chow, John Barton Presnell, Chris Sehy • **Grafik:** Michael Cincotta, Robert Clarke, Pete Davis, John Keester u.a. • **Sound:** Marc Farly

Nascar '99



Platz da: Auf dem Nintendo 64 spielt sich die Cockpit-Perspektive hervorragend. Hier ein Außenbahn-Überholmanöver.



Unrealistische Überschläge: Hier das Resultat eines Auffahrunfalls bei 120 km/h (Playstation).

Da fliegt den "Nascar"-Boliden doch glatt das Blech weg: Eine der wenigen Neuerungen ist das veränderte Crash-Verhalten.





So enden vielversprechende Nascar-Karrieren: Auf dem Dach oder mit einem Platten.

Entweder, die Karren fliegen bei zu ruppigem Auffahren geradewegs in die Luft, oder Ihr verliert beim entspannten Entlangschrammen an der Begrenzungsmauer Eure Motorhaube. Stellt Ihr die Schadensoption auf "Aus", werden auch schwerwiegende Defekte wie ein platter Reifen durch einfachen Druck auf's Gaspedal behoben.

N64 PS

Die MAN!AC-Redaktion duckt sich – Sportspielriese EA bombardiert das herbstliche Mering mit einer ganzen Latte von 99er-Sequels. Der jüngste Sproß in der "EA Sports"-Serienfamilie ist "Nascar" – dieser Motorsportzirkus ist in den USA ein ungemein populäres Massenvergnügen, hierzulande dagegen würde kaum ein "Formel 1"-Enthusiast bei einem Dreihundert-Runden-Event im ovalen Speedway zuschauen. Sei's drum – für das neue "Nascar", das erstmals auch auf dem Nintendo 64 loslegt, hat EA durch üppige Tuning-Optionen mehr Wert auf Simulation denn Action gelegt. Die neun verschlungenen Straßenkurse des Vorgängers strich man auf zwei real existierende (Watkins Glen und Sears Point) zusammen, dafür stehen nun 15 Speedway-Ovale mit unterschiedlichen Steilkurven und Fahrbahnbreiten auf dem Rennplan.

Bei Saisonbeginn schlüpft Ihr in die Haut eines authentischen US-Fahrers und konfiguriert die physikalischen Einstellungen. Im Simulations-Modus sind Steuerung, Gegnerintelligenz und Abtrieb auf akkurate 100% fixiert, bei "Arcade" dagegen flitzt Ihr einige Prozente schneller durch die Motodrome und lenkt entsprechend leichter um die Kurven. Greenhorns reduzieren im "Custom"-Modus die CPU-Intelligenz – diese Einstellung dient zusammen mit der wählbaren Rennlänge und der Schadensoption als Schwierigkeitsgrad. Ernst wird's beim anschließenden Training – im Gegensatz zum Vorgänger fummelt Ihr nun sogar an der Gewichtsverteilung des Fahrzeugs herum und legt Typ und Federung der Reifen fest – bei den auftretenden Fliehkräften in der Steilkurve eine entscheidende Wahl. Nach einigen Proberunden startet Ihr in die gnadenlose Qualifikation: Ihr dreht nur eine einzige Runde, die Euren Startplatz im 24köpfigen Feld festlegt.

Während des Rennens stopfen sich empfindliche Gemüter die Ohren zu: Entweder Ihr schlittert, verwirrt durch peinliche 08/15-Rockklänge, der Konkurrenz ins Heck, oder Ihr lauscht dem Boxenfunk und fragwürdigen Binsenweisheiten von "EA Sports"-Veteran Bob Jenkins: Spätestens nachdem ein mehrfacher Freiluft-Überschlag trocken mit der Nennung des Führungstrios kommentiert wird, möchtet Ihr dem armen Bob eine

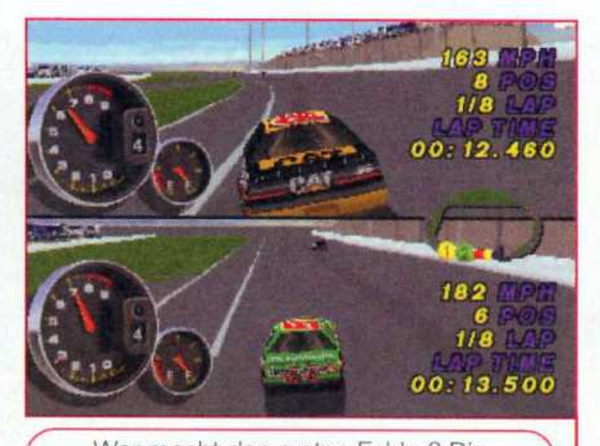
Während der Einfahrt in die Boxengasse legt Ihr das Arbeitspensum der Crew fest (Playstation).

"Nascar '99" ist selbst für Fans des Vorgängers schwerverdauliche Kost: Nur zwei der abwechslungsreichen Straßenkurse blieben erhalten, dafür stockte man die Zahl der ovalen Speedways nochmals auf. Das Resultat sind schier endlose Rundfahrten, die nur von gelegentlichen Boxenstops und Drehern aufgelockert werden. Schade, daß die Playstation-Grafik zudem deutlich schwächer als beim Vorgänger ausfiel: Starkes Pop-Up und Ruckelei verderben den Spaß am Rennzirkus. Wenn Ihr schon zum Asphalt-Marathon startet, dann auf dem Nintendo 64: Hier flitzt Ihr durch karge, aber sauber gestaltete Szenarios und spart Euch den Playstation-Pixelbrei. Die wesentlichen Ansprüche an ein Sequel werden aber auch hier nicht erfüllt: Eine Handvoll neuer Einstellmöglichkeiten für Eure Karren ist angesichts der Schwächen zu wenig.

CHRISTIAN BLENDL



Auf den N64 ist die Optik weicher und flüssiger – statt Riesenpixel und hartem Pop-Up wird sanft eingeblendet.



Wer macht den ersten Fehler? Die karge 32-Bit-Optik wird von massivem Pop-Up geplagt. (Playstation)



SPIELSPASS 70%

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	71%
SOUND	49%

Flotte Simulation des in Europa kaum verbreiteten Ovalverkehrs: Insbesondere für manische Fahrzeugbastler zu empfehlen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der nur auf der Playstation erschienene Vorgänger "Nascar '98" wurde in MAN!AC 12/97 mit 83% Spielspaß getestet.

Ein optischer Lichtblick im Oval-Marathon: Bei den zwei Straßenkursen Watkins Glen und Sears Point fliegen die Fetzen! (Playstation)



Das ging daneben: Mit verbeulter Motorhaube und einem zünftigen Reifendefekt streift Ihr an der Leitplanke entlang. (Nintendo 64).

Fielmann-Brille spendieren. Wenigstens bleibt der Vorfall der Wiederholungs-Kamera nicht verborgen – mit mehreren Geschwindigkeiten laßt Ihr die fatalen Sekunden vor dem Abflug aus diversen Ansichten Revue passieren. Zurück in die Hitze der Nonstop-Überholschlacht: Nach einigen unsanften Stoßstangen-Kontakten prüft Ihr per Knopfdruck die Beschädigung des Fahrzeugs – eiert Ihr dem Klassement hinterher, laßt Ihr die Boxencrew per Menü schuften und bringt den Kübel wieder auf Vordermann.

Die Grafik beider Versionen unterscheidet sich deutlich: Während auf dem Nintendo 64 die tristen Speedways sauber an Euch vorüberziehen, ruckelt die verschlimmbesserte 32-Bit-Routine klar stärker als im Vorjahr. *cb*



Die Nascar-Einstellungen während des Trainings wecken den Profi-Mechaniker in Euch (Playstation).

Andretti Racing

heißt der indirekte Vorgänger von EAs "Nascar"-Serie. Das Spiel erschien 1996 für Playstation und Saturn. Damals erhielt man deutlich mehr Motorsport für's Geld, denn neben den Nascar-Vehikeln wurden im selben Spiel auch die "Formel 1"-ähnlichen Indycar-Boliden simuliert.



Entwickler: Probe, GB

XG 2

Nebel taucht in "XG 2" nicht mehr auf – doch Wunder bewirkt auch die neue Grafikroutine von Probe nicht. Um die für das N64 problematische Fernsicht zu verhindern, konstruierte man verschachtelte Strecken, die extreme Anforderungen an den Spieler stellen: Während bei gewöhnlichen Rennspielen unübersichtliche Stellen eher die Ausnahme sind, ist jeder "XG 2"-Kurs eine Aneinanderreihung von anfangs undurchschaubaren Abzweigungen und Sprungschanzen. Besonders heikel: Auf anderen Schwierigkeitsgraden ändern sich die abgesteckten Kurse!



Nur selten habt Ihr Platz zum Überholen: Die meisten Strecken von "XG 2" sind enger als dieser Highway.



Mit 469 Sachen in den Tunnel: Vermeidet jetzt um jeden Preis Kollisionen mit anderen "XG 2"-Piloten!

N64 Die Sci-Fi-Motorräder dröhnen wieder: Zehn intergalaktische Piloten jagen in stromlinienförmigen Bikes durch die drei Wettbewerbe "Atomic", "Critical Mass" und "Meltdown". Doch aufgepaßt: Auf den zwölf Strecken haben Laien keine Chance. Mit Spitzengeschwindigkeiten teils überhalb der Schallmauer rast Ihr über schaukelnde Wippen, durch Lavahöhlen, über Rampen und Abzweigungen dem Ziel entgegen. Dabei ist jeder Kurs in drei Varianten befahrbar. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad (sinnigerweise "Krass" genannt) sind die zwei verzwickten Alternativ-Routen mit grimmig dreinblickenden Betonklötzen gesperrt, nur in höheren Ligen wird der Streckenverlauf geändert. Von entscheidender Bedeutung ist es, mit welchem Fahrer Ihr ins Rennen geht. Jeder Pilot hat sein eigenes Gefährt, das in den Kategorien Beschleunigung, Geschwindigkeit, Waffenenergie und Schild durch farbige Balken gekennzeichnet ist. Gewinnt Ihr einen Wettbewerb, werden nicht nur neue Strecken wählbar, Ihr habt auch Zugriff auf besonders waffenstarrende Bonus-Bikes à la "Wasp" – von Sportlerehre und Fairness haben die Regel-Behörden der "XG"-Liga nämlich noch nie etwas gehört. Ihr dürft zwar per Optionsmenü die Waffenbenutzung ausschalten, doch echte Haudegen fühlen sich auf der Strecke erst dann wohl, wenn links und rechts Granaten einschlagen und gedrängelt wird wie bei Schumis Autogrammstunde. Die findigen Entwickler haben insgesamt 19 Waffen-Icons entlang der Kurse verteilt. Sobald Ihr Euer Bike in eines davon steuert, fliegen die exotischsten Anbauteile an das Chassis und auf Knopfdruck beginnt ein verwirrender Feuerzauber: Mehrfach-Mörser belegen die Strecke vor Euch mit Granaten, Lenkraketen sausen mit grellem Lichtschweif davon, eine Phosphor-Blendgranate läßt Eure Verfolger orientierungslos in die Leitplanken donnern. Witzig auch der "Wally Warp": Ihr legt in Folge zwei Warp-Tore ab; flitzt ein Verfolger in das zweite Tor, wird er am ersten wieder ausgespuckt! Neben diesen Sekundär-Systemen ist jedes Bike auch mit einer Standardwaffe bestückt.



Arcade-Geballer aus der Ego-Perspektive: Wegen starken Kippens des Horizonts ist diese Ansicht unbrauchbar.



Jagd durch die Bergwelt: Zündet einen Nitro-Beschleuniger, um Euch von der Meute abzusetzen.



Wirklich extrem: "XG 2" fordert Euch alles ab, jeder Moment der Unaufmerksamkeit endet an der Bande. Ihr müßt die verwinkelten Strecken förmlich studieren, um sie fehlerlos zu durchqueren. Doch "XG 2" ist die Mühe wert: Das Fahrverhalten Eurer Bikes ist erstklassig, nach kurzer Zeit habt Ihr die Geschosse im Griff. Die abwechslungsreichen Kurse vermitteln Achterbahnfeeling - zündet Ihr in steiler Abfahrt den Nitro-Beschleuniger, schießt Euch das Adrenalin in die Adern. Neue Waffen und größere Streckenvielfalt freuen ausgehungerte Fans des ersten Teils. Nur schade, daß dieses effektgeladene Rennspiel-Feuerwerk von der N64-Hardware in seine Grenzen verwiesen wird. In manchen Situationen ruckelt´s bedenklich und man fragt sich, ob hier weniger nicht mehr gewesen wäre. Trotz der Kritik müssen Action-Fans aber zugreifen.

THOMAS SZEDLAK







Die Auswahlmenüs von "XG2" sind eine runde Sache: Links die Arenen, in der Mitte die zwölf Rennstrecken. Rechts erkennt Ihr die komfortable Individual-Belegung des Pads.



Der Ladestreifen ist notwendig, um Energie (links) und Waffen (rechts) zu erhaschen. Unten der Rückspiegel.

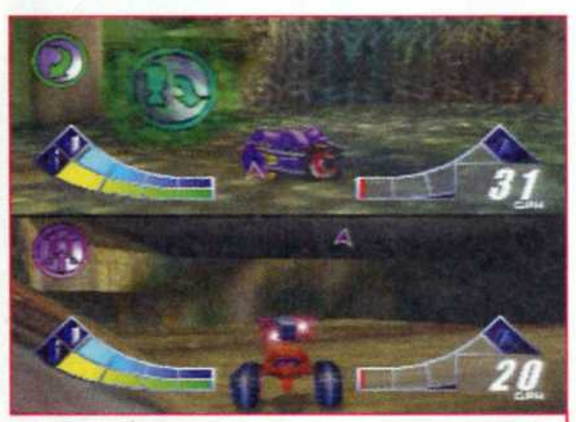

Im Zweispieler-Splitscreen bleibt die Grafik flott, doch beschneidet der flache Ausschnitt die Übersicht.


Kopf an Kopf: Auf Wunsch werden statt der Positionsnummern die Fahrernamen eingeblendet. Links der Nitro-Bestand.

Diese läßt sich durch längeres Knopfdrücken zu einem Superschuß aufladen. Bei mehreren Zielen vor Euch bestreicht Ihr die Führenden mit einer Dauerfeuer-Salve. Jeder Treffer schmälert die Energieleiste: Um ein frühzeitiges Ausscheiden (bei langen Sieben-Runden-Rennen auf der Tagesordnung) zu verhindern, solltet Ihr deshalb nach der "Wipeout"-ähnlichen Ladezone Ausschau halten, wo Ihr durch bloßes Überfahren Waffenenergie (rechte Fahrbahn) und Energie (linke Fahrbahn) zeitsparend regeneriert. Doch eine Verschnaufpause habt Ihr auch hier nicht. Pfeile hinter Eurem Bike künden von aggressiven Verfolgern, die wie Kletten an Euch hängen. Auf Wunsch blendet Ihr einen Mini-Rückspiegel am unteren Bildrand ein, um das Geschehen hinter Euch zu verfolgen. Doch allzuviel Zeit, darauf zu spicken, habt Ihr bei der affenartigen Geschwindigkeit der Zukunfts-Flitzer nicht. Bleibt Ihr wegen eines Lenkfehlers in der Bande hängen oder kollidiert im Flug mit einem Tunneldach, solltet Ihr die Maschine schnell wieder in Fahrtrichtung drehen und mit einem der drei Turbos zum davoneilenden Feld aufschließen – ein Band am rechten Bildrand gibt Aufschluß über die Positionen.

Am Ende erhaltet Ihr entsprechend der Plazierung Punkte und speichert – durch bloßes Erreichen des Qualifikationslimits schaltet Ihr Stück für Stück alle Kurse frei. Zudem warten weitere Spielvarianten auf Speed-Freaks: Im Arcade-Modus rast Ihr alleine über einen beliebigen Kurs und schießt Angriffswellen feindlicher Mini-Ufos ab. Die Dinger ballern allerdings ebenso wild zurück wie das später auftauchende Mutterschiff – Ziel dieses Gefechts ist der Highscore. Noch abgedrehter ist der Kampfmodus von "XG 2": Hier ballert Ihr taktisch angehaucht in futuristischen Panzern aufeinander. Sechs Arenen stehen zur Wahl – hier entscheidet das Aufschnappen der richtigen Waffe und die bessere Fahrzeugbeherrschung. Sind Euch solche Eskapaden zu exotisch, fahren bis zu vier Spieler im Splitscreen-Modus – leider mit technischen Einbußen. *cb*

Höchste Gefahr im Tunnel: Um fatales Driften zu vermeiden, solltet Ihr auf der Außenbahn bleiben.


Farblose Ballerei ohne Höhepunkte: Das "XG 2"-Panzergefecht.

Witzige Waffen sind das A und O bei "XG 2". Leider könnt Ihr bei der rasenden Geschwindigkeit kaum erkennen, was Ihr gerade an Bord hievt – eine weibliche Kommentatorin erläutert deshalb den Waffenfund. Werft unerwünschte Ballermänner sofort wieder weg und spekuliert auf sinnvollere Wummen. Was hilft Euch schließlich eine rückwärtsgerichtete "Rear-Fire-Rocket", wenn Ihr bereits das traurige Schlußlicht seid...


Der Killer-Ring ist die ultimative Nahkampfwaffe: Zielen überflüssig!

"XG 2" ist die konsequente Fortsetzung des Vorgängers. Sowohl die Grafik, als auch Steuerung und Streckenverläufe ähneln frappierend "Extreme G". Leider wurden dessen Nachteile verstärkt: Die Kurse sind noch unübersichtlicher, die zahlreichen Waffen kaum überschaubar und die Action im Pulk zu chaotisch. Schade, daß Probe kaum Wert auf flüssige Grafik legte - je nach Gegnerdichte und Waffeneinsatz schwankt die Bildrate und damit die Sensibilität der Steuerung. Wer die Kurse nicht auswendig lernt, knallt nicht zuletzt wegen der variablen Absperrungen zu oft in die Bande: Offensichtlich dient das manische Kurvendesign vor allem dazu, Pop-Ups zu vermeiden - dem Spaß ist dies nicht gerade förderlich. Deshalb ist das erfreulich umfangreiche "XG 2" vor allem ein Fall für Action-Fans - Rennspieler fahren probe.

CHRISTIAN BLENDL




Vier Fahrer im Kampf gegen die Uhr und alles, was sich bewegt: Waffeneinsatz bestimmt den Sieg!


Sorry, noch kein Einlaß: Mit solchen Betonklötzen sind die späteren Abzweigungen blockiert.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/97 mit 87% Spielspaß getestet (heute abgewertet auf 83%).

Entwickler: Toka, Frankreich • **Produzenten:** Carlo Perconti, Lyes Belaidouni • **Programmierung:** Carlo Perconti • **Grafik:** Lyes Belaidouni, Stephane Bervas, Vincent Duranton • **Sound:** Michel Golgevit, Olivier Rabat

Legend

Schon zum zweitenmal prügeln sich die "Legend"-Helden durch's Unterholz.

Träge, aber tadellos spielbar und mit tollem Sound: Die SNES-Variante.

Die Super-Nintendo-Version erschien 1994 auf einem (damals) üppigen 8-MBit-Modul und lockte mit erstaunlich großen Sprites. Leider war das Non-Stop-Geprügel trotz atmosphärischer mittelalterlicher Musik schon damals träger als das indizierte Sega-Vorbild, außerdem verlor man im Gegnerpulk zu oft die Übersicht. Dennoch ist das 16-Bit-"Legend" auch heute noch eine Partie wert – spielerisch ist's der 32-Bit-Neuauflage absolut ebenbürtig.

Witziger Schankwirt: Während Ihr Proviant und Waffen inspiziert, marschiert er lachend den Tresen auf und ab.



Tara nimmt einen bulligen Strauchdieb auf den Arm: Gleich fliegt er auf seinen verdutzten Saufkumpan...



Blutiges Gemetzel: Stehen mehrere Tagediebe hintereinander, sägt Ihr mit einem Schwertstreich durch alle Angreifer zugleich.

PS Ihr seid im dunklen Mittelalter zu Fuß unterwegs? Das kann ins Auge gehen, denn fliegende Dämonen nisten an den Brücken, tumbe Halsabschneider bevölkern den Wald, und in der Stadt beißen hungrige Straßenköter in Eure Waden. Trotzdem wagen sich ein oder zwei Abenteurer in die unsicheren Landstriche von "Legend" – es gilt, das Böse im Nachbarsschlößchen zum Verlassen unserer Dimension zu bewegen. Das geht natürlich nicht mit freundlichen Worten, hier muß ein Machtwort gesprochen werden: Eure Polygon-Heroen marschieren entlang eines isometrisch dargestellten Weges und werden pausenlos von den Handlangern des bösen Zauberers attackiert. Zur Abwehr stehen Euch Angriffe mit Hand und Fuß zur Verfügung, die Ihr allein durch schnelles Drücken zu wuchtigen Combos verbindet. Mit einer weiteren Taste sammelt Ihr Extras – Früchte und Schweinshaxn sorgen für Energie, magische Phiolen zündet Ihr als Smart-Bombe, und Hieb- und Stichwaffen wie Schwert, Dolche und Axt erleichtern das Schlachterhandwerk. Leider haben alle Waffen nur eine begrenzte Haltbarkeit – ein roter Balken zeigt an, wie scharf die Klinge des Zweihänders noch ist, und wieviele Pfeile in der Armbrust stecken. Danach watscht Ihr die selbstbewußt grinsenden Angreifer wieder mit bloßen Händen oder werft sie kurzerhand in hohem Bogen auf ihresgleichen: Hoffentlich hält eine der zahlreich auf dem Pfad verteilten Schatzkisten nach einem herzhaften Tritt erneut eine schlagkräftige Waffe für Euch bereit. Erreicht Ihr das auf einer Landkarte markierte Ziel Eurer Wanderei, baut sich vor Euch ein Boss auf, der mit XXL-Energiebalken für Panik sorgt. Nach dem langen Geprügel sorgt eine willkommende Bonusrunde für Abwechslung: Mit einer Armbrust schießt Ihr in der Ego-Ansicht auf Fässer und Kisten, die Euch mit Geld belohnen. Anschließend verpulvert Ihr die Goldstücke in der Kneipe – entscheidet, mit welcher Waffe Ihr den nächsten Wandertag bestreitet, sackt ein Extraleben ein und futtert leckeres Pixel-Obst, um die Energieleiste zu füllen. *cb*



Heiße Socken für feige Abenteurer: Züngelnde Flammen begrenzen die Kampfarena.





Zieht Ihr zu zweit in die Schlacht, habt Ihr freie Wahl zwischen den Charakteren (links). Sowohl böse Bosse (Mitte) als auch der Heldentod (rechts) werden in Nahaufnahme gezeigt.

Da werden nostalgische Gefühle wach: "Legend" steht ganz in der Tradition einfacher Scroll-Prügeleien a la "Knights of the Round", bohrt das Genre aber mit pompösen 3D-Muskelmännern und (überflüssigen) Kameraschwenks auf. Warum nur zerstört Toka das prächtige Fantasy-Ambiente durch eine bodenlos träge Steuerung und fehlende Spezialattacken? Durch stupides Knopfgedrücke setzt Ihr zwar wuchtige Combos an, doch neben Blut, Schwertgeklirr und sporadischem Ausweichen gibt's im "Legend"-Mittelalter keine Kampf-Finessen. Sobald Ihr springt, werdet Ihr von den Dämonen zerhackt, die Animationen wirken unrealistisch, und durch monoton anmarschierende Dreier-Trupps langweilt Ihr Euch trotz der fulminanten Kämpfe zu schnell. Im Duett spielt sich "Legend" übrigens tadellos - Fans grober Keilereien greifen zu.

CHRISTIAN BLENDL



Pompös inszeniertes Schwertgeprügel bar jeder Komplexität: Mit nur zwei Angriffsarten leider auch für Conan & Co. zu simpel.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger auf dem Super Nintendo hieß ebenfalls "Legend" und wurde in MAN!AC 12/94 mit 66% Spielspaß getestet.



Zahlreiche Hindernisse wie diese Schachfiguren machen Eurem Domino-Mann das Leben schwer

Mr. Domino

PS In JVCs neuer Knobelei "Mr. Domino" steuert Ihr den titelgebenden Helden durch sechs Level. Ziel Eurer Wanderschaft: Alle Schalter eines Abschnittes betätigen. Auf der Reise durchquert Ihr beispielsweise ein Spielcasino, einen Tante-Emma-Laden und einen Jahrmarkt. Dabei marschiert Euer Charakter grundsätzlich voran, Ihr bestimmt lediglich die Richtung. Durch Brems- und Beschleunigungsmanöver könnt Ihr für kurze Zeit auch auf die Geschwindigkeit Eures Helden einwirken.

Das Spielprinzip von "Mr. Domino" ist schnell erklärt: Beim ersten Durchqueren eines Rundkurses setzt Ihr Dominosteinreihen so ab, daß Sie direkt bei den einzelnen Schaltern enden. In der nächsten Runde stoßt Ihr die Steine um und aktiviert so die Schalter. Jeder Schalter setzt am sogenannten "Ketteneffekt"-Stein weitere Dominosteine in Bewegung, die Ihr dort hoffentlich plaziert habt. Führen diese ohne Unterbrechung zum nächsten Schalter, entwickelt sich eine punkteträchtige Kettenreaktion. Gemein: Spezialsteine bremsen oder beschleunigen Euch, zahlreiche Hindernisse lassen Euch stolpern. Ganz fies ist der "Rücksetz"-Stein: Lauft Ihr versehentlich darüber, müßt Ihr den ganzen Level von vorne beginnen.

Um Euch die Arbeit weiter zu erschweren, seid Ihr einem knackigen Zeitlimit ausgesetzt: Verfärbt sich Mr. Domino schwarz, solltet Ihr schnellstens einen "Erste Hilfe"-Stein überqueren und Euch damit ein größeres Zeitpolster verschaffen. Ist die Zeit verstrichen, müßt Ihr eines von insgesamt fünf Continues opfern. *ts*

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

THOMAS SZEDLAK

! Ein kurzes Vergnügen: Mit popligen sechs Level von "Mr. Domino" waren die Entwickler viel zu geizig - nach ein paar Stunden ist man durch, und das Spiel landet im Schrank. Auch optisch haut mich die Dominohatz nicht vom Hocker: Einige Level sind ganz hübsch, andere wiederum sehen katastrophal schlecht aus. Hat man erstmal den Dreh raus, macht "Mr. Domino" durchaus Spaß. Da sich die Level jedoch spielerisch kaum unterscheiden, wird's schnell langweilig. Dazu kommt ein hoher Frustfaktor, da Ihr Fehler immer erst in der nächsten Runde korrigieren könnt. Nichts gegen neue Ideen, dann aber bitte dynamischer umgesetzt.

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER JVC

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK 48% **SOUND** 46%

Halbwegs innovative Geschicklichkeits-Knobelei mit Kurzzeit-Spielspaß: Grafisch bieder und viel zu schnell durchgezockt.

AB 6

Wenn Ihr einen Schalter betätigt, leitet Ihr eine kurze Zwischensequenz ein: Beispielsweise befördert ein Billardqueue zielgenau eine Kugel durch die Luft, Autos krachen ineinander oder ein Space-Shuttle startet seinen Flug ins Weltall.



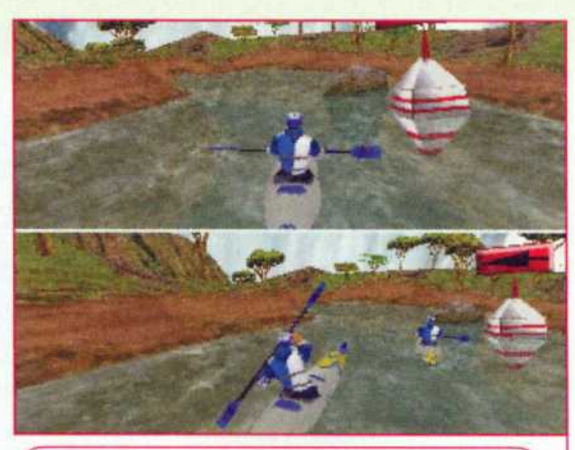
Der Teddy fällt gleich um und startet eine Kettenreaktion

Entwickler: Canal+ Multimedia, F • Produzent: Laurence Serehen • Spieldesign: David Juhens, Antoine Rodelet • Programmierung: Kris van Lier, Cédric Lecacheur u.a. • Grafik: Thomas Bouquin, Alexis Dzimira, Guillaume Puons • Sound: Vincent Mathieu • Musik: Silmarils, Spicy Box, Giftedz u.a.

Rushdown



Die meisten der 15 Strecken auf fünf Kontinenten sind mit netten Details gespickt: In Amerika beispielsweise schaut Euch ein Grislybär beim Snowboarden zu.


Mann gegen Mann: Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt.



Noch mal Glück gehabt: Die Brückenbegrenzung schützt Euch vor dem Flug in die Fluten.

Jeweils vier Modelle, die sich in Geschwindigkeit und Handling unterscheiden, habt Ihr pro Sportart zur Wahl. Alle im Spiel





verwendeten Snowboards entsprechen realen Vorbildern des renommierten Herstellers Rossignol; die Mountainbikes stammen aus dem Hause Sunn.

Rennspektakel mal anders – bei "Rushdown" bleiben motorisierte PS-Flitzer in der Garage. Stattdessen schnappt Ihr Euch Mountainbike, Snowboard oder Kajak und tretet in freier Natur zu waghalsigen Extremsport-Rennen an. Für Solisten stehen Meisterschafts- und Arcade-Modus parat, in letzterem entscheidet Ihr Euch vor dem Rennen für Fahrer, Vehikel und Strecke. Anfangs steht Euch pro Sportart nur ein Kurs zur Verfügung, weitere vier müßt Ihr erst freispielen. Eure Aufgabe auf der Piste ist wohlbekannt: Innerhalb eines Zeitlimits die einzelnen Checkpoints und schließlich das Ziel erreichen. Interessanter ist der Meisterschafts-Modus: Hier tretet Ihr nacheinander mit Snowboard, Bike und Kajak gegen einen computergesteuerten Kontrahenten an. Vorsprung bzw. Rückstand aus den einzelnen Rennen nehmt Ihr mit, am Ende wird abgerechnet.

Einen Zweispieler-Modus haben die Entwickler zum Glück nicht vergessen: Beim "Zeitfahren" bestreiten die beiden Teilnehmer nacheinander den aktuellen Parcours – wer schneller ist, hat gewonnen. Alternativ liefert Ihr Euch im "Wettkampf" bei gesplittetem Bildschirm heiße Duelle. Dabei wechselt Ihr auf Knopfdruck zwischen Ego-Perspektive und der angenehmeren "Von hinten"-Ansicht.

Auf Eurer grafisch abwechslungsreichen Fahrt durch fünf Kontinente geht´s zur Sache: Mit dem Snowboard rauscht Ihr steile Berghänge hinab und führt teils meterhohe Sprünge aus. Heftige Wellen schlagen Euch im Einer-Kajak entgegen, während die Radtouren durch idyllische Ortschaften und enge Kurven führen.

Die Steuerung fängt die physikalischen Unterschiede der einzelnen Sportarten gut ein: Im Kajak kämpft Ihr förmlich mit dem reißenden Gewässer, mit den anderen beiden Vehikeln fährt es sich wesentlich einfacher. *ts*



Den Gegner im Blick: Die schwerer steuerbare Ego-Perspektive ist nur für Experten zu empfehlen.

"Rushdown" bietet nicht nur Extremsport-Fans Spaß und Spannung. Besonders die Analog-Steuerung erlaubt sportartspezifisches Fahrverhalten ohne Realismus-Overkill. Wem "Cool Boarders" und Konsorten auf Dauer zu eintönig sind, der wird sich über die zwei zusätzlichen Sportgeräte freuen - zumal sich diese spielerisch deutlich vom Schneegestöber auf dem Snowboard unterscheiden. Auch die abwechslungsreichen Strecken stehen auf der Habenseite. Technisch gibt´s Licht und Schatten: Die 3D-Grafik ist zwar flüssig und detailreich, aber die Kollisionsabfrage wurde völlig verhauen - teilweise könnt Ihr durch Hindernisse einfach hindurchfahren. Auch der Meisterschafts-Modus ist mäßig und mit nur einem Gegner auf Dauer zu eintönig. Dazu kommen spärliche Soundeffekte und 08/15-Techno-Gestampfe.

THOMAS SZEDLAK



Premiere auf der Playstation: Snowboard-Simulationen gibt´s schon einige, aber Kajak und Mountainbike besteigt Ihr mit "Rushdown" zum ersten Mal.



SPIELSPASS 73%

HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 71%
SOUND: 52%

Abwechslungsreiches Rennspiel mit Snowboard, Mountainbike und Kajak: Flüssige 3D-Grafik, gute Steuerung.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)

Die Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!) erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Den Abo-Service (keine Nachbestellungen) erreichen Sie unter
Telefon (0 89) 85709112 / Telefax (0 89) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Colony Wars Vengeance", © Psygnosis

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
(keine Kleinanzeigen!) Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)



Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Entwickler: Idol Minds, USA • **Produzent:** Ken George • **Programmierung:** Mark Lyons, Jim Mooney, Phil Collins, Michael Mayers • **Grafik:** Scott Atkins, Kevin Weinstein, Chris Hassel, Nikola Trifunovic u.a. • **Sound:** Chuck Doud, Guttermouth

Cool Boarders 3



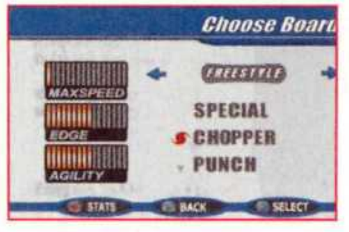
Wettlauf im Nebel: In der "Boarder X"-Disziplin rauscht Ihr mit langgezogenen Schwüngen an den Torgruppen vorbei. Für jedes falsch passierte Tor kassiert Ihr eine Strafsekunde.



Stark beschnitten ist der Bildausschnitt des Zweispieler-Duells. Dafür bleibt die Grafik in jeder Situation flüssig.

Elf Boards namhafter Hersteller stehen Euch als Fortbewegungsmittel zur Verfügung.





Per Knopfdruck ruft Ihr eine Übersicht mit den Leistungsdaten des jeweiligen Boards auf. Für alpine Disziplinen benötigt Ihr schnelle, wendige Bretter, Trickwettbewerbe erfordern vor allem gute Flugeigenschaften.

Die Wintersportsaison ist eröffnet: Pünktlich zur kalten Jahreszeit schickt Sony seine „Cool Boarders" zum dritten Mal auf verschneite Pisten. Auffälligste Neuerung ist die leistungsfähigere Grafik-Engine: Polygon-Verzerrungen und Clipping-Blitzer, beim Vorgänger an der Tagesordnung, sind passé. Auch realistische Licht/Schatteneffekte sowie nette Details der Marke "fahrende Schneeraupe" erfreuen Euer Auge.

Bei den Spieloptionen wurde ebenfalls nachgebessert. Insgesamt sechs Disziplinen stehen Euch nun zur Wahl: Die alpinen Rennübungen „Down Hill" (Abfahrt), „Boarder X" (Riesenslalom) und „Slalom" sowie die steuerungstechnisch anspruchsvolleren Trickwettbewerbe „Half Pipe", „Big Air" (Sprungschanze) und „Slope Style" (Hügelstrecke). Ihr bestreitet entweder alle Disziplinen der Reihe nach in einer Meisterschaft oder entscheidet Euch für eine einzelne Übung im „Single Event"-Modus. In letzterem könnt Ihr drei der sechs Berge sofort anwählen, während Ihr beim Kampf um den Pokal anfangs nur den ersten Hang befahren dürft.

Eure Gegner sind aggressiv und rücken Euch im Rennen sofort auf die Pelle – mit einem unmißverständlichen Faustschlag bringt Ihr sie zur Räson. Zahlreiche Hindernisse machen Euch ebenfalls zu schaffen: Ihr wedelt um eingeschneite Fahrzeuge und Gebäude und achtet auf gesperrte Streckenabschnitte. Dabei lassen sich viele Hindernisse mit einem herzhaften Sprung lassen schneller überwinden. Wie beim Vorgänger geht Ihr per Knopfdruck in die Knie und hebt im richtigen Moment ab. Sprünge sind auch bei den Trickwettbewerben das A und O: Mit viel Speed und optimalem Absprung schraubt Ihr Euch meterweit nach oben und habt genügend Zeit für spektakuläre Luftdrehungen („Flips") und geschickte Griffvariationen („Grabs"). Letztere bringen Euch solo wenig Punkte ein, nur in Kombination mit einem Flip machen Grabs Sinn.

Wollt Ihr gegen einen Kumpel spielen, wählt Ihr den horizontalen Splitscreen: In diesem Zweispieler-Modus dürft Ihr Euch in drei Rennläufen mit einem menschlichen Kontrahenten messen. Trick-Duelle kennt "Cool Boarders 3" hingegen nicht. *ts*



Trickreich: Mit "Flips" und "Grabs" schraubt Ihr Euer Punktekonto in die Höhe.

Gelungene Neuauflage: Die neuen Disziplinen erhöhen die Langzeitmotivation, durch die bessere Grafik gewinnt "Cool Boarders 3" an Atmosphäre. Die Animationen Eurer Snowboarder wirken "runder", Sprungkombinationen wie aus einem Guß. Grafikfehler gibt's fast keine mehr, auch der aufstaubende Schnee sieht wesentlich realistischer aus. Trotz der hohen Qualität bleibt die 3D-Grafik jederzeit flüssig. Spielerisch profitiert Ihr von der Unterstützung des Dualshock-Controllers: Per Analogstick lenkt Ihr gefühlvoller als mit dem Digipad, Bodenunebenheiten und harte Landungen werden Euch per Rumble-Erlebnis physisch nähergebracht. Allerdings erfahren zwei Spielern auf Dauer wenig Abwechslung, und ich hätte mir einen Mehrspieler-Turniermodus gewünscht. So schrammt "Cool Boarders 3" knapp an der Goldmedaille vorbei.

THOMAS SZEDLAK

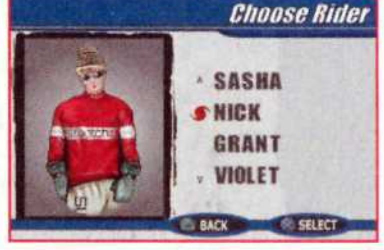
SPIELSPASS 78%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 79%
SOUND: 66%

Feine Snowboard-Simulation: Flüssige 3D-Grafik, realistische Steuerung – auf der Playstation ohne Konkurrenz.

AB 6







Bessere Übersicht: Anders als beim Vorgänger wählt Ihr Disziplin (links), Fahrer (Mitte) und Snowboard (rechts) in klar gegliederten Menüs.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Der Vorgänger "Cool Boarders 2" wurde in MAN!AC 2/98 getestet und wird hiermit auf 73% abgewertet.



Händleranfragen erwünscht

UFO GAMES BERLIN

LADENVERKAUF & VERSAND
PLAYSTATION /N64 / SATURN/ SNES /3DO / GB

PLAYSTATION UMBAU US / JP 39.- SOFORT

Playstation+Dualshoch---239.-
Memory Card Nachbau---15.-
RGB Kabel---10.-
Joypad Nachpau---15.-
Umbau Chip---9.-
Memory Card 120Block---29.-
Dualshock Sony---55.-
Pistole Scorpion---79.-
Xploder---79.-
Lenkrad V3 mit Pedal---119.-
Link Kabel---15.-
Antennen Kabel---19.-
Pal Booster---45.-
Tekken 3---89.-
Batman Robin---85.-
NHL 99---85.-
Madden NFL 99---85.-
Fifa 99---85.-*
Toca Toring Car---45.-
Gran Turismo---85.-
C & C Gegenschlag---85.-*
Constructer---85.-*
F1 98---89.-*
Streetfigter Col---79.-
Tomb Raider 1---45.-
Tomb Raider 2---89.-
Tomb Raider 3---89.-*
Diaplo---85.-
Virtual Pool---45.-
WWF Warzone---85.-
Heart of Darknes---89.-
Alundra---85.-

Road Rash---45.-
Road Rash 3D---85.-
Breath of Fire 3---89.-
Command Conguer---45.-
Metal gear Solid---89.-
Dark Omen---85.-
Star Wars---85.-
Crash Bandicoot 1---45.-
Crash Bandicoot 2---85.-
Crash Bandicoot 3---85.-*
Sydicate Wars---79.-
Bloody Roer---79.-
Ayrton Senna---79.-
Ayrton Senna 2---79.-
Colin Mc Rally---85.-
Moto Racer 2---85.-
Indy 500---79.-
Medieval---79.-
Nuclear strike---85.-
Soviet Strike---45.-
One---79.-
Wargames---85.-
Tekken 2---45.-
Wreckin Crew---85.-
Versus---85.-
Blank Point---79.-
Golden Goel---79.-
Abes Odysee---45.-
Abes Odysee2---85.-*

Nintendo64

Mission Inpossible 99.-
F 1 89.-
Banjo Kazooie 89.-
Off Road 119.-
Freinkreich 98 119.-

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
Porto & Versand 10.-DM

auch ANKAUF von Spielen & Konsolen

Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen

PREISÄNDERUNGEN DRUCKFEHLER VORBEHALTEN

ANRUFEN UND TESTEN

LÖSUNGSBÜCHER 14,80

. Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz

Tel : 030 - 859 65 085 oder 86 FAX:030 : 859 36 35 *Beim Druck Nicht Lieferbar

ZAPP G•A•M•E•S









A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

PLAYSTATION

AZURE DREAMS	99,80
ISS 98 INKL. METAL GEAR SOLID DEMO	109,80
PARASITE EVE	139,80
BREATH OF FIRE 3	99,80
TALES OF DESTINY	139,80
MASTERS OF MONSTERS	129,80
KAGERO	129,80
WILD 9	99,80
XENOGEARS	139,80
NHL 99	99,80
MOTO RACER 2	99,80
TENCHU	119,80
DESTREGA	I.V.
UND VIELE MEHR...	

SATURN

DEEP	99,80
SHINING FORCE 3	99,80
BURNING RANGERS	79,80
WORLD LEAGUE SOCCER	79,80
PANZER SAGA	99,80
CAPCOM GENERATIONS 2	119,80
CAPCOM GENERATIONS 3	119,80
KING OF FIGHTERS COLL.	129,80
MARVEL SH VS STREETFIG OHNE RAM (119,80)+RAM	159,80
STRIKERS 1945	129,80
SEGA AGES MICKEY&DON.	119,80
SHINING FORCE 3 SZ. 3	119,80
U.V.M.	

NINTENDO 64

MISSION IMPOSSIBLE	129,80
F1 WORLD GRAND PRIX	99,80
TUROK 2	I.V.
EXTREME G 2	I.V.
F ZERO X	I.V.
BUCK BUMBLE	I.V.
1080° SNOWBOARDING	I.V.

NEO•GEO

METAL SLUG 2	99,80
FATAL FURY REAL BOUT 2	99,80
LAST BLADES	79,80
KING OF FIGHTERS 98 MODUL	I.V.

GAME BOY - WIEDER LIEFERBAR:
FINAL FANTASY ADV/ LEGEND 1-3 JE 89,80

HINTBOOKS
FF TACTICS/TACTICS OGRE/ TEKKEN 3/BREATH OF FIRE 3/ GRANSTREAM SAGA UVM JE 34,80

ACTIONFIGUREN
FINAL FANTASY US Assortment mit 4 Figuren: Aerith, Tifa, Cloud, Barett, Chocobo, Frosch 99,80
FF7 EINZELFIGUREN JP JE 39,80
RE Figuren jetzt lieferbar JE 39,80

☎ 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: DMA Design, GB • **Spieldesign:** Richard Ralfe • **Programmierung:** John Whyte, John Garning • **Grafik:** Stacey Jamieson

Body Harvest

N64 Wie gewinnt man eine schon verlorene Schlacht? Ganz einfach: Ein kybernetisch aufgemotzter Offizier wird per Zeitmaschine in die Vergangenheit katapultiert und erstickt die beginnende Konfrontation im Keim. In „Body Harvest" übernehmt Ihr den Part von Adam Drake mit dem Auftrag, die außerirdische Angriffswelle zurückzuschlagen und die drohende Vernichtung der Menschheit zu vereiteln.

Die Zeitmaschine setzt Euch im kargen Griechenland von 1916 aus. Nur mit einem schwachen Handstrahler bewaffnet, macht Ihr Euch auf die Suche nach durchschlagender Feuerkraft und flotten Fahrzeugen. Letztere stehen bei „Body Harvest" im Mittelpunkt: In jeder Ära findet Ihr charakteristische Vehikel, behäbige Panzerwagen aus dem ersten Weltkrieg, Jeeps für den Regenwald von Java (1941) oder sogar einen sowjetischen Vladacar (1991, vergleichbar mit einem Wartburg). Mit einen Panzerwagen oder einer Haubitze heizt Ihr den Aliens richtig ein: Mit unbegrenzter MG-Munition oder hochexplosiven Granaten lassen sich die Monster-Insekten doppelt einfach zerlegen. In späteren Spielstufen habt Ihr ohne gepanzertes Fahrzeug keine Chance, denn zu Fuß ist Adam für die übermächtige Feindartillerie nur Kanonenfutter.

Der Analogstick bewegt Euch frei durch die 3D-Areale, ein Radar hilft bei der Orientierung und zeigt die Position von Invasoren und Fahrzeugen. Einheimischen, die sich nicht in ihren Häusern verbarrikadieren, stattet Ihr einen Besuch ab. Von ihnen erhaltet Ihr Tips sowie Energie, Munition und Benzin.

Ein Druck auf die Start-Taste zeigt die Karte des Levels mit allen Schauplätzen, der Bordcomputer und Mitstreiterin Daisy informieren Euch via E-Mail über das aktuelle Einsatzziel. Jede der fünf Zeitzonen steht für einen Riesen-Level, der in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Diese werden durch Energiebarrieren getrennt; erst wenn der schwer bewachte Hauptprozessor zerstört ist, öffnet sich der Wall und läßt Euch in den nächsten Abschnitt.

Gleichzeitig setzt Eure Zeitmaschine eine Boje ab, an der Ihr den Spielstand speichert, allerdings nicht Euer Gefährt. *au*

Eigentlich wollte DMA Design mit "Body Harvest" ein reinrassiges Shoot'em Up entwickeln, das zeitgleich mit dem N64 auf den Markt kommen sollte. Nintendo war mit dem Spielprinzip aber nicht zufrieden und beauftrage das schottische Softwarehaus, Rollenspielelemente zu implementieren. Die nötigen Programmänderungen verzögerten die Veröffentlichung um 18 Monate. Zudem wurden zwei bereits fertige Level ("Antarktis" und "Tokyo") wieder eingestampft. Mit einer Entwicklungszeit von drei Jahren gehört "Body Harvest" zu den aufwendigsten Spielen für das N64.

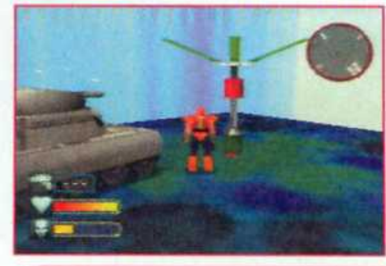
Die Grafik von "Body Harvest" hat trotz dreijähriger Entwicklungszeit große technische Macken – viel Nebel und Geruckel. Das hält die Aliens aber nicht davon ab, aus der Luft und vom Boden aus anzugreifen.



Auf der Flucht: Ohne Fahrzeug seid Ihr dem feindlichen Kreuzfeuer hoffnungslos ausgesetzt, sucht schnell eine neue Deckung.



Insgesamt gibt es 60 verschiedene Fahrzeuge, Flugzeuge und Boote zu entdecken.







Unterwegs zu Fuß: An der Boje speichert Ihr den Spielstand (links). In der Hütte schnappt Ihr das Gewehr (Mitte), mit dem Ihr die Seilbahn von Aliens befreit (rechts).

„Body Harvest" kombiniert aufregende Balleraction mit kniffligen Adventureelementen. Die Verknüpfung ist DMA-Design gelungen, denn kein Element überwiegt: Ohne genügend Gehirnschmalz kann keine Angriffswelle zurückgeschlagen werden – erst denken dann ballern. 60 Fahr- und Flugzeuge, jedes mit unterschiedlicher Fahrphysik und Feuerkraft sowie die komplexen Spielfelder und die knackigen Rätsel sorgen für ständige Abwechslung und Motivation. Enttäuschend ist die technische Umsetzung: Dichter Nebel schon nach zehn Metern, Clippingfehler, die ganze Gebäude verschlucken und grobschlächtige Polygonoptik drücken den Spielspaß. Dafür ist die Hintergrundmusik gelungen: Im feinsten "Akte X"-Stil baut sie eine spannungsgeladene Atmosphäre auf, die auf dem N64 seinesgleichen sucht.

ANDREAS ULRICH



Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.



The Unholy War



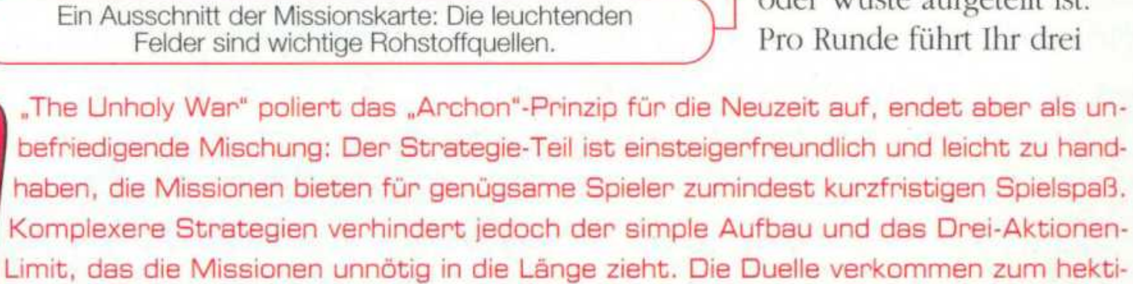
In der runden Techno-Arena fühlt sich der schwerfällige Kampfkoloß "Jaeger" heimisch: Der behende Schwertkrieger "Ecton" muß einiges einstecken.



Der Sieger posiert für ein Erinnerungsbild: Markige Sprüche bekommt Ihr aber nicht zu hören.

PS Der wacklige Friede zwischen den fortschrittlichen „Teknos" und den „Arcanes" ist Vergangenheit, denn das eherne Gesetz des Abkommens wurde gebrochen: Aus einer Mischehe entsprangen Zwillinge, die zu Erzfeinden heranwuchsen und nun ihre Völker in einen Glaubenskrieg schicken.

Ihr verbündet Euch bei "The Unholy War" mit einer Seite und wählt aus zwei Spielvarianten: „Duell" verzichtet auf taktisches Geplänkel und versetzt Euch sofort in die Schlacht: Jede Partei beginnt mit acht Kriegern und schickt jeweils einen zum Duell in die Arena, bis ein Volk völlig vernichtet ist. Kernstück von „The Unholy War" ist jedoch der Strategie-Modus: Hier schlagt Ihr Euch durch zwölf Missionen, um den Krieg zu entscheiden. Je nach Auftrag geht es um die komplette Zerstörung des Gegners oder die Besetzung der feindlichen Basis. Ihr findet Euch zu Beginn mit einer kleinen Truppe auf einer Hexfeld-Karte wieder, die in unterschiedliche Kategorien wie Berge, Wasser oder Wüste aufgeteilt ist. Pro Runde führt Ihr drei Aktionen aus, danach ist Euer Feind am Zug: Ihr bewegt Krieger, beschwört Heil- und Vernichtungssprüche oder produziert Nachschub – sofern Ihr die dafür nötigen Rohstofflager besetzt haltet. Treffen zwei Krieger aufeinander, wechselt „Unholy Wars" in die Arena: In actiongeladenen Duellen schlagt Ihr Euch mit dem Gegner, bis nur noch einer steht. Zum Sieg braucht Ihr nicht nur schnelle Reaktionen: Neben der Beschaffenheit der Kampfstätten müßt Ihr auch die Fähigkeiten des Gegners berücksichtigen. Insgesamt 14 Kriegertypen tummeln sich in den Truppen: Die „Firewitch" lieben heiße Vulkangegenden und sind dank ihrer Flugkünste gegenüber dem sägeblattwerfenden „Razorfane" im Vorteil. Gegen die dicke Rüstung des langsamen „Jaeger"-Mechs richten sie dagegen nur wenig aus. *us*



Ein Ausschnitt der Missionskarte: Die leuchtenden Felder sind wichtige Rohstoffquellen.



Kampf um Leben und Tod: Die "Tekno"-Frau Wasp gegen den mutierten "Arcane"-Urzeitsaurier Prana.

Vorbild

für "The Unholy War" ist der 8-Bit-Klassiker "Archon" von Electronic Arts, den "Unholy Wars"-Chefdesigner Paul Reiche III 1983 mit seinem Freefall-Team entwickelte. 1984 erschien mit "Archon 2: Adept" eine aufpolierte Fortsetzung sowie Anfang der 90er-Jahre für PCs mit "Archon Ultra" der dritte und bislang letzte Teil.



Beim ersten "Archon" erinnerte der Strategie-Teil noch an ein Schachbrett

„The Unholy War" poliert das „Archon"-Prinzip für die Neuzeit auf, endet aber als unbefriedigende Mischung: Der Strategie-Teil ist einsteigerfreundlich und leicht zu handhaben, die Missionen bieten für genügsame Spieler zumindest kurzfristigen Spielspaß. Komplexere Strategien verhindert jedoch der simple Aufbau und das Drei-Aktionen-Limit, das die Missionen unnötig in die Länge zieht. Die Duelle verkommen zum hektischen Knopfgehämmere ohne Tiefgang und fallen oft bei nicht ebenbürtigen Kämpfertypen einseitig aus: Tritt etwa ein Kämpfer mit Projektilen gegen einen Nahkampfspezialisten an, haben selbst Joypad-Könner kaum eine Chance, diesen Nachteil auszugleichen. Dem „Duell"-Modus können Solospieler deshalb wenig abgewinnen, mit einem Freund zusammen kommt wenigstens etwas Duellstimmung auf.

ULRICH STEPPBERGER





Die Geschichte von "Unholy War" wird zwischen den Missionen erzählt (links). In der Mitte seht Ihr einen Auftrag, rechts die Statistik der "Firewitch".



SPIELSPASS 61%

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	63%
SOUND	47%

Eigenwillige Mischung aus simpler Hexfeld-Strategie und hektischen Nahkämpfen. Allerdings ohne Biß und Langzeitreiz.

AB 12

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Pitbull Syndicate, GB • **Produzent:** Chris Downend, Richard Beston • **Programmierung:** Chris Kirby, Michael Troughton, James Parr, Bob Troughton, Gareth Briggs u.a. • **Grafik:** Richard Beston, Steve Dietz, Jonathan F. Kay, Gareth Pugh, Mike Pirso, Richard McDonald • **Sound:** Tommy Tallarico, Steve Allison

Test Drive 5



Da hat's gescheppert: Auch die Computerfahrer sind nicht vor kapitalen Karambolagen sicher.



Im Splitscreen tretet Ihr nur gegeneinander an, CPU-Konkurrenz ist auf den Kursen leider nicht zu finden.



Sightseeing im Schnelldurchgang: Ihr flitzt oft an lokalen Sehenswürdigkeiten vorbei (wie hier die Oper von Sydney).

Auch für den Soundtrack hat sich Accolade diesmal ins Zeug gelegt. Fünf Bands aus den Bereichen Industrial Rock und Alternative wurden für "Test Drive 5" lizensiert: Die Songs



von KMFDM, Gravity Kills, Junkie XL, Fear Factory und Pitchshifter hört Ihr nur in den Menüs in Charts-Qualität. Während der Rennen müßt Ihr mit nachprogrammierten Instrumental-Stücken vorliebnehmen.

PS Die älteste Rennspielserie der Videospielgeschichte geht in die nächste Runde: „Test Drive 5" lädt Euch ein zur ungehemmten Raserei über die Straßen der Welt. Satte 28 Edelkarossen stehen zur Auswahl, darunter aktuelle PS-Monster wie der 98er-Dodge Viper und der Jaguar XKR sowie Nobeloldies wie eine 69er-Corvette und die offene Shelby Cobra. Euren Temporausch lebt Ihr auf 18 Strecken aus: Neben langen Etappenrennen durch das verregnete Rußland, die staubigen Straßen Sydneys oder die fünf Pisten des Vorgängers jagt Ihr diesmal auch über sechs Rundkurse in Jordanien und auf Jamaica. Dort habt Ihr es nur mit Euren fünf Konkurrenten zu tun, während die offenen Strecken mehr Tücken bieten: Diese sind nämlich nicht für das Rennen gesperrt, stattdessen schlagt Ihr Euch mit dem normalen Straßenverkehr herum und müßt Euch an Gabelungen für eine Route entscheiden. Bei Überholmanövern achtet Ihr darauf, nicht einen spektakulären Frontalcrash mit entgegenkommenden Fahrzeugen zu fabrizieren, außerdem sind hartnäckige Polizeistreifen im Einsatz – der lange Arm des Gesetzes.

Gewinnt Ihr ein Einzelrennen, wird die Strecke in umgekehrter Richtung und zu anderer Tageszeit freigeschaltet. Profis wagen sich an die sechs Pokalwettbewerbe, um zusätzliche Pisten und Autos zu erspielen: Während in der Meisterschaft für die Plazierungen Punkte vergeben werden, zählt bei Ära- und Master-Pokal nur die Gesamtzeit aller Rennen, beim Pitbull-Wettbewerb sogar nur Platz 1. Im Ultima-Pokal sammelt Ihr während der Rennen fortlaufend Punkte, die sich aus Eurem Tempo und der aktuellen Position ergeben, Kollisionen und Strafzettel sorgen für Abzüge. Neben einem Beschleunigungsrennen könnt Ihr Euch auch auf die andere Seite des Gesetzes begeben: Im Polizeiauto jagt Ihr den Rasern mit Sirene und Blaulicht hinterher und rempelt sie im offiziellen Auftrag von der Straße. Zwei Spieler treten im Splitscreen zum Duell an, haben dafür jedoch nur die Rundkurse zur Wahl. *us*



Recht und Ordnung: Ihr jagt als Polizei freche Temposünder, die mit einem Pfeil markiert werden.

„Test Drive 5" protzt mit gewaltigem Umfang - bis Ihr alle Autos und Strecken kennt, vergeht eine Menge Zeit. Auch einige spielerische Schwachpunkte des Vorgängers wurden verbessert: Die Kollisionen sind nicht mehr so zeitraubend und lassen sich durch die eingeblendete Karte besser vermeiden. Obwohl der moderate Schwierigkeitsgrad diesmal für weniger Einstiegsfrust sorgt, wurde am Kern der Rennen leider nichts geändert: Nach wie vor holt Euch die Konkurrenz selbst bei Vollgas wieder ein, verwickelt sich dabei aber glücklicherweise selbst in Unfälle. Für Hobbyraser mit Faible für dramatische Tempo-Orgien ist „Test Drive 5" der ideale Titel, Realismus-Fetischisten lassen besser die Finger davon, auch wenn sich die Boliden ein wenig authentischer fahren als ihre "Test Drive 4"-Vorgänger.

ULRICH STEPPBERGER





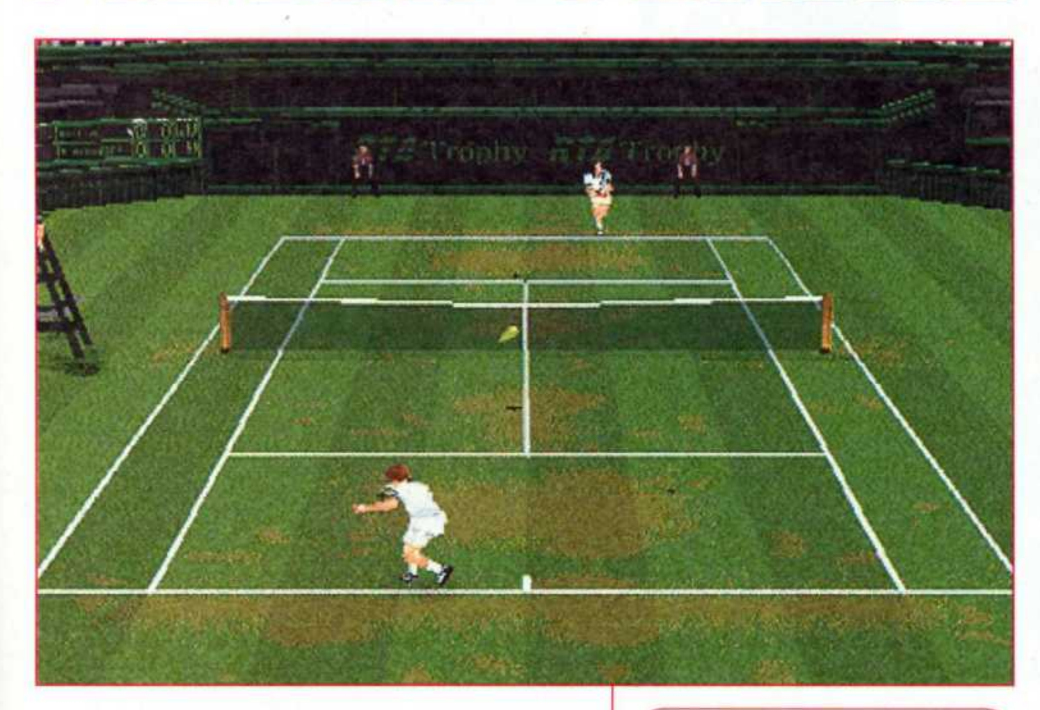


Durch alle Klimazonen: Links das heiße Jordanien, daneben klatschen in Rußland Regentropfen an die Scheibe, in der abendlichen Schweiz schneit's.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Test Drive 4" wurde in MAN!AC 1/98 mit 72% Spielspaß getestet.

Produzent: Peter Cook • Programmierung: Steve Camber, Tim Randall • Grafik: Aten Skinner, Sim Furniss • Sound: DMA Design, Kevin Saville • Musik: Kevin Saville

Actua Tennis



Spielt Ihr alleine, steuert Ihr immer den Tenniscrack im Vordergrund.

PS Nachwuchs für die „Actua Sports"-Familie von Gremlin: Nach Fußball, Golf und Eishockey haben sich die Entwickler diesmal Tennis vorgenommen. Ihr wählt aus je 32 echten männlichen und weiblichen Profis oder bastelt Euren eigenen Traumspieler zusammen: Von Statur und Farbe der Kleidung bis hin zur Entscheidung für Stirnband oder Sonnenbrille habt Ihr freie Wahl.
Spielt Ihr ein Freundschaftsmatch oder einzelnes Turnier, entscheidet Ihr Euch für eine Single- oder Doppel-Partie, Besitzer eines Multitaps versammeln bis zu vier Freunde vor dem Bildschirm.
Euch stehen zehn Tennisstadien mit verschiedenen Bodenbelägen zur Wahl: In Großbritannien geht es traditionell auf Gras zur Sache, während in Deutschland Asche bevorzugt wird. Karrierebewußte Spieler treten in die Welt-Tour ein und spielen eine komplette Saison um Preisgeld und Weltranglistenpunkte, während Ulli Potofski Euer Auftreten auf dem Platz kommentiert.
Das Schlagrepertoire Eures Tenniscracks beschränkt sich auf einen Standardschlag sowie Lob, Top- oder Backspin. Über das Steuerkreuz beeinflußt Ihr Länge und Richtung des Schlages, mit gedrückter L2-Taste spielt Ihr einen „Extremschuß", der besonders riskante Linienbälle erlaubt. Beim Aufschlag bestimmt Ihr über eine Kraftanzeige die Wucht des Schlags, einmal pro Satz steht Euch zudem ein „Superschuß" zur Verfügung. *us*



Hektische Netzduelle sind im Doppel an der Tagesordnung

Die Optionsvielfalt von "Actua Tennis" bietet alles, was das Sportlerherz begehrt - vom selbstgebastelten Spieler bis zum zünftigen Tour-Modus. Doch sobald Ihr den Platz betretet, ist es vorbei mit der Herrlichkeit, von realistischen Duellen keine Spur: Das gelbe Filz ruckelt über den Platz und ist bei normaler Größe nur ein paar Pixel breit. Trifft es aber einen Spieler, wird der Ballwechsel prompt abgebrochen und für den Gegner gewertet. Die schlecht animierten Tennis-Cracks hetzen mit einem Höllentempo herum und erreichen selbst den besten Stopball. Punktgewinne gibt es darum fast nur durch Eigenfehler oder den Extremschlag, der mangels Kontrolle oft ins Aus geht. „Actua Tennis" lohnt sich nur für Fans, die unbedingt einen Turniermodus spielen wollen.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 48%

HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 41% SOUND: 37%

Einfältiges Tennis mit enttäuschender Optik und Steuerung: Nur die Optionsvielfalt mit Tour-Modus überzeugt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



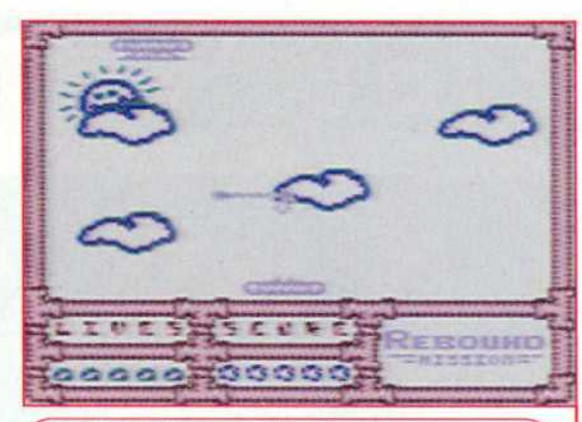
Pocket News:

MONSTERMANIA: Mit "Pocket Monster Pikachu" spendiert Nintendo seinem Kuschelmonster ein spezielles "Pocket Monster"-Modul für den Game Boy (rund 35 Mark, bislang nur in Japan erhältlich), das neben neuen Ungeheuern auch drei Prügel-Cups bereitstellt. Obendrein dürft Ihr Eure Monster mit dem "Pocket Printer" ausdrucken, eine spezielle Fassung dieses Zubehörs (rechts) erschien zeitgleich mit dem Modul. "Pocket Monster Pikachu" stürmte sofort die Verkaufs-Charts und schlug sogar Konamis "Metal Gear Solid" um Längen.





ANGELSPAß: Auch Konami hat den Reiz eines entspannten Angelnachmittages entdeckt und veröffentlichte in Japan am 15. Oktober sein erstes Angelmodul für den Super Game Boy. Im Gegensatz zu den amerikanischen "Bass Fishing"-Spielen tretet Ihr dabei nicht in öffentlichen Angelturnieren gegen reale Köderhelden an, sondern wählt einen von sechs jugendlichen Experten, um den Feind im Duell zu schlagen. Dazu kommt der interessante Story-Modus, in dem Ihr die Angelkarriere Eures Schützlings durchlebt. Wer dem Turnierstreß nicht gewachsen ist, darf sich auch ganz allein ein gemütliches Plätzchen suchen und auf einen leckeren Fang warten.



Schießt den Ball in das Tor oben: Datels anspruchsloses "Rebound Mission" ist in den "Power Flash" eingebaut.

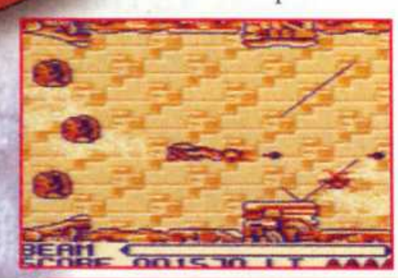
"Power Flash" im Härtetest

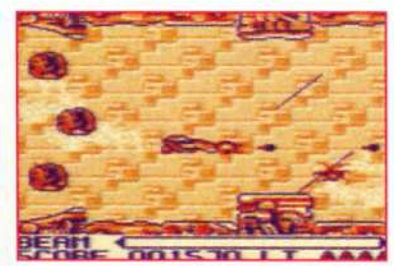
Nachdem wir Euch in der letzten MAN!AC Datels "Power Flash" für Playstation und N64 vorgestellt haben, nehmen wir in dieser Ausgabe den Spielkomfort der Adapter unter die Lupe. Grundsätzlich merkt Ihr bei Menü-basierten Spielen wie "Golf" oder "Final Fantasy Legend " keinen Unterschied zum Super Game Boy: Geschwindigkeitsverluste und Ruckelprobleme kommen nur bei Action-Spielen auf. Für unseren Härtetest probierten wir Ballereien wie Konamis "Nemesis" und Irems "R-Type", die die Game Boy-Hardware bis zum Letzten ausreizen. Ein altbekanntes Problem in diesem Genre ist das (Super)-Game-Boy-typische Sprite-Flackern: Befinden sich zwei Objekte horizontal auf gleicher Höhe, beginnen die Monster zu blinken oder verschwinden teilweise vom Bildschirm. Auf Datels Game-Boy-Adaptern tritt dieser Effekt nicht auf – leider bleibt das der einzige Vorteil gegenüber dem (Super) Game Boy.

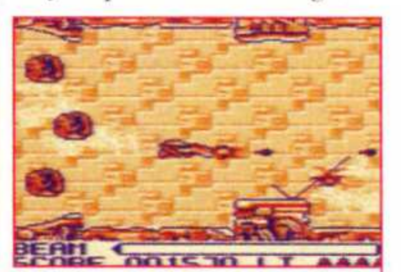
Der "Power Flash" geht bei schnellen Spielen deutlich in die Knie: Die Playstation-Variante bremst die Spielgeschwindigkeit drastisch herab und auch auf dem N64 kommt es noch zu (geringen) Geschwindigkeiteinbußen. Im Playstation-Optionsmenü findet Ihr hierfür den Menüpunkt "Frameskip", mit dem Euer Adapter nur jedes zweite oder dritte Bild darstellt und so die Geschwindigkeit erhöht. Diese Option stürzt das Spiel jedoch in krasse Ruckelanfälle.

Das N64 übergeht standardmäßig jedes zweite Bild, wodurch neuartige Grafikfehler entstehen: Um die mögliche Schußanzahl auf dem Bildschirm zu verdoppeln zeigt unser Beispiel "R-Type" alle Projektile nur abwechselnd auf jedem zweiten Bild! Da der N64-"Power Flash" jeden zweiten Bildschirm übergeht, fehlen plötzlich die Hälfte aller Kugeln (Bilder unten). Nehmt Ihr auf der Playstation den langsamen Spielablauf in Kauf, müßt Ihr Euch nur noch mit der heftigen Flackerei abfinden – dafür bleibt die Ballerei immerhin spielbar. Bei Prügeleien oder Jump'n'Runs ist hingegen das Timing wichtiger, als ein flackernder Feuerball oder Gegner: Fans entscheiden sich für die N64-Variante. Bei beiden Adaptern kann es jedoch gelegentlich vorkommen, daß Objekte ganz aus dem Spiel verschwinden: Unserem "R-Type"-Drachen aus Level zwei wurde trotz Experimenten mit der "Frameskip"-Option auf beiden Adaptern der Schwanz abgeschnitten: Wir wünschen gute Besserung!

Wer seine Playstation für heimische "Final Fantasy Legend"-Abende nützen möchte, ist bei der Playstation-Variante mit CD-Sound gut beraten. Für alle anderen ist der "Power Flash" eine Notlösung: Wir empfehlen Euch ein gebrauchtes Super Nintendo mit Super Game Boy. *oe*







Die gleiche "R-Type"-Szene auf "Super Game Boy" (links), sowie "Power Flash" für Playstation (Mitte) und N64 (rechts): Die Playstation zeigt Eure diagonalen Schüsse flackernd, während das N64 nur den unteren Schuß auf den Bildschirm bringt.

	Super Game Boy	Power Flash	Power Flash
System	Super Nintendo	Playstation	N64
Hersteller	Nintendo	Datel	Datel
Preis	80 Mark	100 Mark	100 Mark
Eingebautes Spiel	Nein	Rebound Mission	Rebound Mission
Sound	Orginal	CD-Sound	Datel-Komposition
Game Buster	Nein	Ja	Ja
Vollbild-Option	Nein	Ja	Ja
SGB-Rahmen	Ja	Ja	Nein
Geschwindigkeit	Orginal	langsam	annähernd Original
Ruckelprobleme	Nein	Ja	Nein
Gesamteindruck	Sehr gut	Ausreichend	Ausreichend



HERSTELLER Capcom
ZIRKA-PREIS 50 Mark

Street Fighter 2

In einer günstigen Neuauflage keilen sich alle "Street Fighter 2"-Kämpfer außer Vega, Honda und Zangief auf dem Super Game Boy: Alle wichtigen Specials wurden übernommen, die Kombinationen für das kleine Pad vereinfacht. Mit flottem Gameplay und Linkmodi schlägt die Prügelei sogar die Rare-Konkurrenz: Nur Besitzer eines alten Game Boy klagen gelegentlich über Wischeffekte.



HERSTELLER Rare
ZIRKA-PREIS 50 Mark

Super RC Pro-AM

Rückkehr der Rare-Flitzer: Bis zu vier Freunde düsen via Mehrspieleradapter mit ferngesteuerten Wagen über die Piste und bekriegen sich mit Raketen und Minen. Wer fleißig Reifen- und Spoilerextras sammelt, tunt obendrein seine Kiste. Gelegentlich könnt Ihr den Kurs der kleinen Wagen nur ungenau ausmachen – ansonsten warten rabiate Abdrängmanöver und blitzschnelle Kopf-an-Kopf-Rennen.

Gauntlet: Die Legende lebt!

Die Spielhallen-Geschichte von "Gauntlet" beginnt im Jahr 1985: Bis zu vier Spieler balgen sich aus der Vogelperspektive um Schätze und kämpfen mit Pfeil und Bogen gegen endlos anrückende Monsterhorden. Der Erfolg des Action-Rollenspiels war gigantisch, es folgten Konsolen-Fassungen wie das Mega-Drive-exklusive "Gauntlet 3". Für das 3D-Debüt ließ sich Atari einige Jahre Zeit: Jetzt folgt Ihr mit dynamischer Kamera den vier Abenteurern Wizard, Valkyrie, Warrior und Archer durch vier thematisch eigenständige Polygon-Königreiche, die mit Treppen, Aufzügen, Hügeln und Geheimwegen gespickt sind. Dabei stehen von jeder Spielfigur vier Abwandlungen bereit: Je nachdem, an welchem der vier farblich verschiedenen Joysticks des Tandgeräts Ihr z.B. den Krieger anwählt, erhaltet Ihr einen unterschiedlich aussehenden und geschickten Helden. Rot steht dabei für "Wild", Blau für "Edelmut", Grün für "Chaos" und Gelb für "Kunst" – Profis finden auch versteckte Charaktere wie den Minotaurus (siehe oben). Leider sind die Welten Schloß, Wüste, Gebirge und Wald von bösartigen Schergen eines Dämons überrannt worden – Grunt-Bogenschützen, Lavamonster, Zombies und Golems versuchen mit jeweils eigenständigen Angriffs- und Bewegungsmustern, die Abenteurer zu stoppen; außerdem wartet am Ende jeder Welt noch ein besonders fieses Monster. Ob der Drachen des Felsentals oder die Riesenspinne im Wald – um diese Wesen zu besiegen, rückt Ihr am besten im Team an. Zahlreiche Extras helfen Euch: In Schatztruhen sammelt Ihr nicht nur schmackhafte Braten, die Eure Gesundheit auf Vordermann bringen, sondern rüstet auch Eure Waffen auf. Mit Dreifachschuß, Schnellfeuer und Schutzschild ebnet Ihr den Weg durch Schloßlabyrinth und Lavahöhlen, nebenbei baut Ihr Euren Charakter-Wert auf. Der Clou bei "Gauntlet Legends" sind nämlich Paßwörter, mit denen Ihr nach dem "Game Over" Euren aufgepäppelten Helden wiederbelebt und so machtvoll unter den Kreaturen aufräumt. Hauptziel des Spiels ist es, in den vier Welten die 13 mehr oder weniger gut versteckten Runensteine des Landes Ataria zu finden. Erst damit öffnet sich das Portal in die Heimatwelt des Ober-Dämonen – der abschließende fünfte Abschnitt ist spielbar. Gesteuert wird mit Joystick sowie den drei Knöpfen "Shoot", "Magic" und "Turbo" – letzterer dient in Kombination mit dem Stick und den anderen Buttons zum Erzeugen von prachtvollen Magie- und Zweikampf-Combos. "Gauntlet Legends" basiert technisch auf PC-Hardware und dem leistungsfähigen 3Dfx-Chipsatz "Vegas". Ab Ende Oktober kommen die Geräte in europäische Spielhallen. Ataria braucht Eure Hilfe! *cb*



Der Herr der Berge: Ein feuerroter Drache heizt den "Gauntlet"-Helden ein – oben seine Energieleiste.





Von links nach rechts erkennt Ihr drei verschiedene "Gauntlet"-Welten: Ein Gefecht im Schloß, Zweikämpfe in der Lavahöhle und den dreiköpfigen "Chimera"-Boss.



Wer geht vor? Vor der Erkundung des Monsterwaldes stärkt Ihr Körper und Waffen mit dem Inhalt dieser Fässer.



Befreiungsschlag: Die Anwendung von Magie erleichtert Euer Vorhaben. Hier eine Feuerwand des Warriors.

Arcade News:

BALLER-INFERNO: Nach dem Update "Raiden Fighters" kommt nun die neueste Version der schier endlosen Vertikal-Ballerserie in die Spielhallen: "Raiden Fighters Jet" läßt Euch zwischen einem Dutzend Jägern wählen. Das Konzept gleicht den Vorgängern ebenso wie die Optik: Die Action erschlägt Euch förmlich mit massiven Luft/Bodenangriffen, denn Sidekicks und schlängelnde Laser trüben die Übersicht im Schußgewirr. Ein Fall für "Raiden"-Veteranen und Baller-Profis.

MIDWAY-WIPEOUT: Mit "Hyperdrive" wagt Ihr Euch in ein futuristisches Gleiter-Rennen auf vier intergalaktischen Rundkursen. Anfänger jagen über den schnurgeraden "Orbital Speedway", Könner manövrieren durch die kurvige "Asteroid Mine". Um mit den CPU-Schiffen mithalten zu können, müßt Ihr sowohl die Abkürzungen der Strecken kennen, als auch die Afterburner-Technik beherrschen: Durch kurzes, zweimaliges Antippen des Gaspedals düst Ihr los wie die sprichwörtliche Rakete. Um Euch zu motivieren, wird sowohl im Solo-Modus als auch beim Link-Grandprix nach jedem Sieg ein kurzer Renderfilm gezeigt.







BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



Von "Wipeout" und "Extreme G" inspiriert, doch diesmal nicht auf einem Amiga, sondern auf einem Pentium-PC gerendert: Das neueste Werk von Michael Huberts aus Hildesheim, der nach seinem jetzt abgeschlossenen Grafik-Design-Studium möglichst bald in die Spielebranche einsteigen möchte.

K.O.nami

Konami gegen rechtschaffene Käufer: Im MCV-Handelsmagazin kündigt Konami Deutschland an, das US-"Metal Gear Solid" offiziell zu vertreiben. Zwei Wochen später lese ich das genaue Gegenteil: Keine US-Fassung, dafür rechtliche Schritte gegen "Grauimporteure" – mit fadenscheinigen Argumenten:

1. "...um das Interesse unserer Kunden zu schützen."
2. Um einer Aufschaukelung des Preises wegen knapper Auslieferungsmengen entgegenzuwirken.
3. In einem "Focus-Group-Test" mit der US-Version wurde festgestellt, daß sich den Spielern die komplexe Handlung nicht voll erschließt.

Bei so einem – mit Verlaub – Schwachsinn haut es mir doch die Wurst vom Brot: Welche Kunden will Konami denn schützen? Anscheinend die großen Discounter, denn der Endkunde kann wohl selbst entscheiden, was für ihn das Beste ist. Daß die Importfreaks dem großen Geschäft kaum etwas wegnehmen, übersieht Konami. Zu 2: Wer daran Schuld ist, wenn von einem sicheren Blockbuster zu wenig Spiele ausgeliefert werden, ist wohl klar. Außerdem ist´s meine Sache, ob ich für ein US-Spiel 30 Mark mehr ausgebe. Ich zahle den Preis gern, um "Castlevania" ohne Balken und PAL-Bremse zu spielen. Um "Kunden zu schützen", sollte Konami Deutschland ordentlicher lokalisieren.

3. Es ist kein Geheimnis, daß viele Spieler kein oder nicht ausreichend Englisch verstehen. Warum aber jenen, die des Englischen mächtig sind, die Möglichkeit nehmen, US-Spiele zu kaufen? Viele Übersetzungen verlieren auf ihrem langen Weg (Japanisch > US > Deutsch) soviel Substanz, daß unfreiwilliger Humor übrigbleibt (...) "Castlevania" und "Suikoden" gelang der Sprung zur vollständigen Lokalisierung nicht. Daß sich gerade Konami zum Rächer der deutschen Sprache aufspielt, ist frech! Und was ist mit Spielen, die nie auf den deutschen Markt kommen? Ich spiele trotz Sprachbarriere gerne "Snatcher" und "Policenauts". Auch von den "Parodius"-Titeln schaffte es nur einer nach Deutschland. Ich denke, es war ein Fehler von Konami Deutschland, "Policenauts" nicht zu bringen; aber vielleicht hätte es sich wirklich nicht verkauft. Daß mich Konami jetzt aber mit einem generellen Importverbot daran hindern will, Japan-Perlen zu spielen, macht mich wütend. So bin ich froh, daß ich ein "Metal Gear"-Premium-Pack ergattern konnte. Hält Konami an seiner Entscheidung fest, sollten sie die PAL-Fassung lieber ohne Balken, mit Geschwindigkeitsanpassung, optional als Premium Pack und aufwendig übersetzt anbieten, sonst werden sich viele Käufer verarscht (beschützt?) vorkommen.

Ich glaube, Konami Deutschland hat Angst, daß die deutsche Fassung zu viel Zeit schluckt, und die Kunden nicht warten wollen. Warum hat man nicht gleich das japanische Original übersetzt und damit eine Menge Zeit gespart? In den USA ist "Metal Gear" bereits erhältlich! Ich werde auf keinen Fall ein deutsches Konami-Spiel kaufen und rate allen Freaks, es mir gleich zu tun. Konami zwingt uns dazu, daß wir uns wie Kriminelle fühlen, wenn wir in einem Fachgeschäft nach neuen Spielen fragen. Muß ich mich mit dem Inhaber um Mitternacht am Bahnhof treffen, um "Japanstoff" zu bekommen? Mein Vorschlag: Wenn ihr schon jemandem die Suppe versalzen wollt, arbeitet an einem vernünftigen Kopierschutz (z.B. Dongle). Letztendlich hat der Käufer die Macht.

Jürgen Probe, Erlangen

Kalt erwischt: Kaum aus dem Urlaub zurück, überrascht mich mein Stammhändler "Maro" mit einer Hiobsbotschaft: Konami hat gegen Grauimporteure geklagt und Sony wird mitziehen. Das ist das schlimmste, was deutschen Spielern passieren kann, die BPjS ist dagegen ein kleiner Fisch. Wie kommt eine Firma dazu, uns vorschreiben zu wollen, welche Spiele wir hier zocken dürfen? Ist es uns nicht freigestellt, ob wir eine englisch- oder japanischsprachige Version vorziehen, die in der Originalgeschwindigkeit läuft? Müssen wir uns mit multilingualen Billig-Anleitungen abfinden? Müssen wir Jahre warten, bis eine Firma beschließt, daß auch Europa reif für einen Titel ist? (...)

Noch schlimmer ist, daß wir in Zukunft von der Willkür deutscher Zweigstellen abhängig sind: Wenn die der Meinung sind, ein Spiel passe nicht ins PAL-Line-up, dann wird´s eben nicht veröffentlicht und ist wegen verschlossener Import-Kanäle auch nicht mehr zu bekommen. "Langrisser", "Final Fantasy 4, 5, 6", "Musha Aleste", "Ogre Battle", "Tobal 2", "Thunderforce 3", "Persona", "Lunar", "FF Tactics", "Front Mission", "Arc the Lad" – all diese Spiele haben drei Sachen gemein:

1. Alle sind von überragender Qualität und ein Zierde für jede Sammlung.
2. Fast jeder Videospiele-Fan hat mindestens eines davon gespielt.
3. Alle gibt´s nur via Import.

In Zukunft würde das bedeuten, daß wir auf diese Art von Spielen verzichten müssen. Dafür bekommen wir "Tomb Raider X" oder das millionste Autorennen. (...) Was ist zu tun? Wir sollten die Hersteller wissen lassen, was wir von ihrer Politik halten, indem wir ihnen schreiben, daß wir minderwertige PAL-Produkte boykottieren. Wir wollen keine verlangsamte Geschwindigkeit, keine fetten PAL-Balken und keine inkompetente Übersetzung. Zwei Lösungen:

1. Die Hersteller sehen von ihrer Territorialpolitik ab und lassen wieder Importe zu, oder
2. sie sorgen für zügige Europaveröffentlichungen, spätestens einen Monat nach dem Japan- oder US-Release. (...) Außerdem stellen sie eine Option zur Verfügung, mit der man das Spiel wieder im 60hz-Originalformat laufen lassen kann. Auch die regelmäßige Veröffentlichung von Rollenspielen tut Not.

Die Hersteller sollten besser erst einmal die geschäftsschädigende Raubkopiererszene in den Griff bekommen, statt ehrlichen Fans das Leben schwer zu machen. Denn eines dürfen Konami & Co. nicht vergessen: Import-spielende Fans sind diejenigen, die schon zu 8- und 16-Bit-Zeiten Spiele gekauft haben, durch unsere Treue sind die Hersteller zur heutigen Bedeutung herangewachsen – lange bevor Lieschen Müller und Paul Schmitt durch Laras Dungeon stolperten oder sich durch die "Myst"-Diashow klickten.

Thomas Nickel, Aschaffenburg

Die Ankündigung von Konami-Chef Herr bezüglich der Import-Blockade von "Metal Gear Solid" hat mich verunsichert. Zumal Ihr Euch dazu in aller Ruhe ausschweigt (keine Erwähnung in den Online News). Verratet mir doch, ob der "gute" Konami-Geschäftsführer damit durchkommt. Wenn das Schule macht: Import-Spieler auf der gleichen illegalen Stufe wie Raubkopierer? Prinzipiell könntet Ihr dann den von mir geliebten Import-Teil aus der MAN!AC rauswerfen. Vielleicht wollt Ihr Euch dazu nicht äußern, aber ein kleiner Wink mit dem

Joypad wäre aufschlußreich. Konamis rechtliche Wunschträume oder Grundsatzurteil? Und was sagt Sony dazu?

Heiko Siebert (Nowhere-Man@gmx.de)

Vom handgekritzelten Drohbrief bis zum mehrseitigen, sachlichen Exkurs erhielten wir ungezählte Protestschreiben zu Konamis Importstop-Plänen. Die wichtigsten Argumente zeigen die drei zitierten Briefe stellvertretend für andere Schreiben und eMails – der Argumentation haben wir MAN!ACs kaum etwas hinzuzufügen. Auch wir halten Importe für eine unerläßliche Alternative; für Fans, die neben PAL-Perlen auch gerne mal ein brandneues Produkt oder einen Nischentitel aus Japan bzw. den USA zocken möchten (Rollenspiele und Adventures, Pocket Monster, Football-, Derby- und Angel-Simulationen). Traurig ist, daß ein Importstop nicht die saisonalen Gelegenheitsspieler erwischt; Kunden, die sich vielleicht im nächsten Jahr schon wieder einer anderen Freizeitbeschäftigung zugewandt haben, sondern die Hardcore-Spieler, die für jede Fortschrittsbranche unerläßlichen "Early Adopters", Meinungsmacher und Sammler, Kenner und Software-Feinschmecker. Sprich: Alle, die sich nicht nur kurzzeitig, sondern ernsthaft mit ihrem Hobby auseinandersetzen und gewillt sind, mehr Geld zu investieren als zehn Mark für ein paar CD-ROM-Rohlinge oder ein halbfertiges Cover-Demo. Daß sich mit einem Importstop auch die Kopierproblematik in den Griff bekommen läßt, halten wir für fraglich. Das Gegenteil dürfte richtig sein: Auf der Suche nach bestimmten oder aktuellen Titeln geraten viele Spieler im Falle eines Importstops nicht mehr an ehrliche Händler, sondern an Cracker mit gutgefülltem Gold-Disc-Koffer. Kurzum: Wie Cineasten, Musikliebhaber oder Comic-Kenner haben auch Videospieler ein Recht auf Import- und Fachkanäle jenseits der breiten Mainstream-Outlets. Die deutschen Standortschwierigkeiten faßt ein Vertreter des Handels zusammen:

Prognose

Wunderschön, sein Hobby zum Beruf zu machen und in einem Videospiel-Shop anzuheuern, doch in Deutschland ist alles nicht so leicht: Zum einen leben wir im Land der Raubkopien – angeblich wird nirgendwo mehr kopiert als bei uns. Außerdem erscheinen hier fast alle Spieletitel zuletzt... Release-Schlußlicht, aber Kopiererparadies: Besteht da ein feiner Zusammenhang?

Die PAL-Spiele sind im Vergleich zum NTSC-Original meist schneckenlangsam, durch schwarze Balken beschnitten und nur teilweise übersetzt. Manche Spiele sind speziell für Deutschland zensiert; wenn nicht, lauern Index oder Beschlagnahmung. Immer vorausgesetzt, ein Titel kommt überhaupt nach Deutschland. Wenn ich mir eine Zukunftsprognose erlauben darf, ist das noch lange nicht alles: Andere Firmen werden sich an Konami und Nintendo ein Beispiel nehmen und bald dürfen gar keine Spiele mehr importiert werden. Dann wird das Verbot eingeführt, gebrauchte Spiele zu verkaufen. Der versprochene Kopierschutz kommt jedoch nicht. Videospiele werden dem Kunden nur noch als geschnittene PAL-Fassung zwischen Videokassetten und Surround-Anlagen dargeboten. Wir Fachhändler machen es den großen Vorbildern nach und beraten die Kundschaft gar nicht mehr – schließlich sind wir nicht blöd!

Boris Kohlschreiber, Erlangen

Second-Hand-Stop in Deutschland? Nun mal langsam, bring die Hersteller nicht auf dumme Gedanken. Wir hoffen, daß Konami, Nintendo & Co wichtigere Dinge zu tun haben, als immer neue Restriktionen für den Fachhandel aus dem Ärmel zu schütteln. Soweit hergeholt ist Deine Befürchtung aber nicht, denn in Japan diskutieren die Software-Verbände tatsächlich über eine entsprechende Weisung an den Handel. Bislang zeigt sich dieser unbeeindruckt: Egal, ob von Nintendo oder Sony – gebrauchte Spiele werden neu eingeschweißt und im 1A-Zustand wieder in den Güterkreislauf eingebracht. Kein großer Videospielladen in Akihabara möchte auf das lukrative Nebengeschäft mit gebrauchten Spielen verzichten.

Mehr RAM!

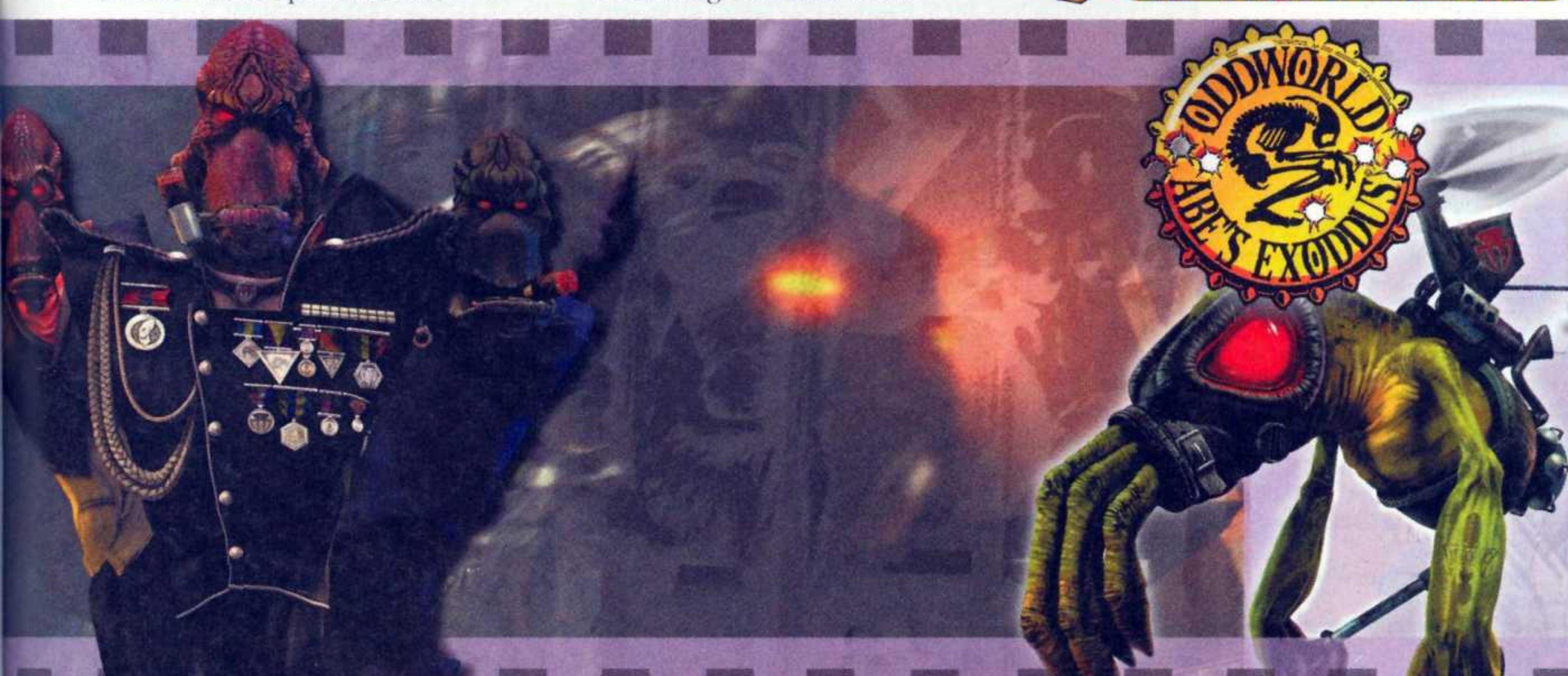
Zum Thema Speichererweiterung für das N64 nur eines: Endlich macht Nintendo einen Schritt in die richtige Richtung. Wir wissen: Nebel muß nicht sein. Wir wissen auch, daß einige Genres noch lange nicht mit hochkarätigen Titeln ausgefüllt sind. Denkt doch nur mal traumhafte Rollenspiele, Action-Adventures oder Prügeleien! Vielleicht klappt´s jetzt, und Capcom läßt sich zu einem sehnsüchtig erwarteten "Street Fighter 3" überreden, bevor es auf Segas Dreamcast erscheint.
Kann man auch eine größere Speichererweiterung einsetzen, z.B. 8, 12 oder 16 MBit? Welche Vorteile brächte das kommenden Spielen? Außerdem wüßte ich gerne, was aus versprochenen N64-Titeln wie "Donkey Kong 64", "Buggie Boogie", "Creator", "Kimba", "Kirby", "Rev Limit", "Freak Boy" und "Mother 3" geworden ist. Wann kommen die denn? Der diesjährige Überraschungshit von Nintendo: War er bei den aufgezählten spielen dabei?

Frank Jobs, Berlin

Zu Sinn und Perspektive der N64-RAM-Erweiterung verrät Dir Olli im vorderen Heftteil alles. Deine Ankündigungsliste ist hingegen ein harter Brocken, zu dem selbst Nintendo-Angestellte kaum klare Aussagen fällen können. Definitiv abgesagt sind inzwischen Virgins "Freak Boy" und Angels "Buggie Boogie", auch ein "Creator" wird´s wahrscheinlich nie geben. Das Rennspiel "Rev Limit" ist hingegen so gut wie fertig und steht noch für dieses Jahr auf japanischen Release-Listen. Für "Kirby" und "Mother 3" möchte Nintendo Japan keine Release-Prognose treffen, offiziell gestoppt wurden die beiden Projekte aber nicht. Nintendos Überraschungshit für Weihnachten? Der entfällt wohl in diesem Jahr, denn das mehrfach verschobene "Zelda" können wir kaum als "Überraschung" gelten lassen. Falls Du auf "Donkey Kong 64" gehofft hast, müssen wir Dich enttäuschen: Der charismatische Affe wird sich frühestens 1999 auf dem N64 blicken lassen.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: *Nur ein einziger, winziger Fehler in MAN!AC 10/98? Via eMail wies uns Stammleser Fabian daraufhin, daß wir unter "Nippon-Klänge" CD-Titel und Band-Namen verwechselt haben. Das vorgestellte J-Pop-Album heißt "Rise", die niedlichen Interpreten sind in Japan wiederum als "Speed" Chart-notorisch und bekannt.*



Wußtest Du eigentlich, daß Lorne ~~Lanning die Glukkons als~~ Analogie zu unserer kalten Geschäftswelt ersonnen hat?





Während alles gespannt nach Japan blickt und auf den heißersehnten Dreamcast-Start wartet, versiegt hierzulande allmählich der Strom an Saturn-Kleinanzeigen. Dafür nehmen die Playstation-Angebote stetig zu, ebenso erfreuen sich die Oldies steigender Beliebtheit. Wenn Ihr etwas verkauft, entscheidet Euch bitte, wo es stehen soll. Für 5.50 Mark habt Ihr nur eine Kategorie zur Verfügung – kreuzt Ihr mehrere an, suche ich mir die sinnvollste aus. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Tausche/kaufe/verkaufe Games für **N64 dt/us/jp**. habe: Starfox (jp), Turok (us), Top Gear Rally (dt), Ego-Shooter, ISS64 (dt), Extreme-G (dt), 1080° (us), Mario64 (jp). Suche: NHL Breakaway98, Wave Race, Mission Imp. und andere. Tel. 09331/7630 (Chris, bis 24 Uhr)

Suche für SNES **Breath of Fire1+2** sowie Chrono Trigger. Tel. 02451/45434

ISS98 (us), Metal Gear Solid, V3-Racing Wheel (N64), LX4-RumblePack, Wipeout64 (us), XG2 (us). Suche immer Topspiele + Zubehör für N64 (nur us) + PS (PAL/us/jp), suche NeGCon. Tel. 09191/4784 (Michael)

SEGA

Suche für **MD**: 688 Attack Sub und ARP2. Suche auch Rollenspiele für MD, SNES, PSX, jeweils auch Import. Zahle per Post-NN. Tel. 07871/3430 (Andrea, ab 17 Uhr, sonst AB)

Suche für **Saturn** Salamander, Gradius, Parodius Deluxe, Metal Slug, Manx TT usw. Nur japanische Spiele, zahle gut wenn 100%. Thomas Say, Goethestr. 25a, 84323 Massing, Tel. 08724/911080 o. 08724/911087

Saturn: Gun-Shooter, Exhumed, Street Racer, Discworld2, Bomberman, Athlete Kings, 6-Spieler-Adapter. Zahle bis zu 40 DM. Tel. 05244/3173 (Martin)

PLAYSTATION

Suche Horrorspiel, nicht zu teuer. Tausche auch SNES-Spiele gegen PSX-Spiele. Tel. 0211/4370986 (Christian, ab 20 Uhr)

Suche Musik auf CD des Playstationspiels „**Skullmonkeys**" von der Gruppe „The Neverhood". Tel. 05681/6752

Tausche aktuelle **PS- und N64-Spiele**. Verkaufe auch teilweise. Stefan Guzalic, Heimstr. 4, 88457 Kirchdorf

Kaufe Spiele für **Playstation + N64**, auch mit Konsole. Suche SNES US-Version mit Spielen und Turbo-Duo mit Spielen. Tel. 04774/991104

Suche **Metal Gear Solid** für Playstation. Suche auch Hard- und Software für C64. Florian Wittenberg, Waldkraterring 18, 29229 Celle

Suche: King of Fighters97, Breath of Fire3, SS4, Einhänder, Guilty Gear, Alundra, Forsaken, Dominated Mind u.a. Habe ca. 25 Spiele. Tel. 0365/7119271 (Marco, 19-21 Uhr)

Suche/tausche/verk. **PS-Spiele**, suche: Diablo, K1 Arena Fighters, Soviet Strike. Habe: Madden98, Premier Manager98, 2 Ballerspiele, Gran Turismo und viele mehr. Tel. 07145/6146 (Andreas, ab 14 Uhr)

EXOTEN

Suche **2D-Ballerspiele**: PC-Engine Terra Cresta2, PC-Engine CD Spriggan91 Nexar Special, Sega Saturn Gun Frontier, SNES Shooting Macross. Tausch oder gegen Bargeld. Tel. 030/6262268 (ab 20 Uhr)

Verk. Spiele für Saturn, SNES, MD etc. 15-35 DM, außerdem Sammlerstück Multi Mega (in Europa auf 5000 Stück limitiert) + 4 CDs + 1 Modul, Top-Zustand 900 DM. Atari Jaguar + 4 Spiele, z.B. AvP 230 DM. Tel. 05071/522

Suche **Neo Geo-Module**: Turf Masters, Stakes Winner, Neo Bomberman, Metal Slug2. Verkaufe: Fatal Fury2, Top Player Golf, Magician Lord. Tausche auch. Tel. 0234/358232

Suche PC-Engine, Turbo Duo, PC-Engine GT, LT, Shuttle und speziell für den Turbo Express den Tuner. Such auch N64 (us), Neo Geo CD + Modul, Sega Nomad. Tel. 08678/1086 (Richard)

SONSTIGES

Suche für **PSX**: Kowloon's Gate, Boundary Gate. Für Saturn: Terra Phantastica. Für SNES: Hanyuku Hero, E.V.O. Tel. 03445/200840 (Uwe)

Tausche **N64**, jap., RGB-Umbau, Import-Adapter, 2 Pads, 3 Spiele gegen Playstation mit Zubehör. Tel. 07724/2028 (ab 18 Uhr)

Verkaufe/tausche/kaufe Spiele + Konsolen für Sega, Nintendo und Playstation. Suche besonders Virtua Stick für Saturn. Tel./Fax. 05561/982042 (ab 16:30 Uhr)

Neo Geo mit Spielen günstig. Suche PSX-Lenkrad mit Schalthebel, kaufe komp. Sammlungen von MD, MS, GB, GG, NES und Lynx, tausche PSX- und N64-Games. Tel. 0711/5282949 o. 0711/5282949 (ab 18 Uhr)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldie-Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex + 15 Spiele VHB. Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Suche Original japanische Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo u. PC-Engine-Spiele. Zahle sogar Neupreise! Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

VERKAUFE

NINTENDO

SNES mit 12 Spielen und Super Game Boy + 4 Spiele, auch einzeln. Habe auch einen Super Joystick und 5er-Adapter, alles zusammen für 620 DM VB. Christian Horber, Im Grund 20, 88356 Ostrach

N64 inkl. 3 Pads, Memory Card, Rumble, 7 Spiele (Banjo Kazooie, Snowbow Kids, Bomberman, Lylat Wars, ISS, Wave Race, Prügelspiel) VB 450 DM. Tel. 0821/881716

Verkaufe **Nintendo64** mit Super Mario64 (mit Komplettlösung), alles PAL, VB 320 DM. Tel. 09077/1374

Biete **N64 + 2 Pads** + Memory Card 4 Meg + 6 Spiele, nur 460 DM. N64 (us) + RGB-Umbau + Pad + RumblePak + Starwing + 1080° für 400 DM. Tel. 036459/41439 (Michael, Mo-Fr ab 18 Uhr)

N64-Spiele: Ego-Shooter, Blastcorps, Extreme-G, NFL GBQ, Fifa98 und Mario Kart für 320 DM VB, entweder zusammen oder im 3er-Pack. Top-Zustand, originalverpackt. Tel. 04841/61812 (Friso, ab 17 Uhr)

Verkaufe **SNES mit 9 Spielen** (Fifa96, Zelda, Bulls vs. Blazers, Wario Woods, SMW, R-Type, Breath of Fire2, Starwing, SM Allstars) und Super Game Boy, 2 Pads. Tausche auch gegen N64 mit Spiel. Preis 275 DM. Tel. 0651/27243

Für **Nintendo64**: Alle erhältlichen Ego-Shooter, verschiedene Prügelspiele sowie Mario Kart64, Blastcorps, NFL QBC98, Mario64, alles us, komplett und neuwertig. Tel. 07571/4818 (Jonas)

SNES-Spiele: Crazy Chase 30 DM, T.Toons B.L. (us) 20 DM, Actraiser2 (us) 30 DM, alles mit Verp. + Anleitung. Suche Breath of Fire mit Verp.+ Anl., zahle für Teil 1 30 DM, für Teil 2 40 DM. Tel. 08808/719

Nintendo64 mit 3 Spielen (Wave Race64, Diddy Kong Racing, Yoshi's Story) + 2 Pads (grau/blau), 6 Monate alt, VB 400 DM. Tel. 05321/24857 (Dennis, 18 Uhr)

Verkaufe für **N64**: Forsaken 70 DM, Fighters Destiny 60 DM, Nagano Winter Olympics 50 DM oder alle drei Spiele zusammen für 165 DM. Tel. 07362/3917 (Jochen o. Daniel)

N64: 1 Controller (schwarz) 30 DM, rumble Pak 15 DM, WCW vs. NWO World Tour 90 DM, alles originalverpackt. Rupert Depner, Kreuzweg 6, 82131 Stockdort

Verkaufe **SNES-Spiele**: Castlevania4, Parodius, Street Fighter2 Turbo, Prügelspiel je 30 DM, Wrestlemania 20 DM, alles zusammen 100 DM. Alles PAL und mit Anl. + Verpackung. Tel. 05694/1307 (Robert)

N64-Konsole + 2 Joypads + 1 Memory Pack + 1 Rumble Pak + Spiel + ISS64, nur zusammen für 450 DM. Tel. 06257/4265 (ab 14 Uhr)

Verkaufe **SNES**, 2 Controller, Stereo A/V-Kabel, 1 Verlängerungskabel, Donkey Kong Country1+2, VB 150 DM, Tel. 0511/319373 (ab 17 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64-Spiele**: International Superstar Soccer64, Diddy Kong Racing, NHL Breakaway, Turok. Preise nach Vereinbarung. Tel. 05325/4347

Verkaufe **N64 + 4 Spiele**: Ego-Shooter und F1 World-GP, alles PAL und in Top-Zustand, nur komplett für 550 DM. Tel. 02931/13350

N64 (us), Umbau jp/PAL + RGB (Wolfsoft), 2 neuwertige Joypads, 4x Memory Card, 3 Games, alles originalverpackt, nur 500 DM VB. Tel. 030/4013060 (Felix, ab 17 Uhr)

Tausche, kaufe und verkaufe N64-Spiele, habe: Banjo-Kazooie, NBA C., Goemon, Pilotwings. Suche: 1080°, Turok2, F1WGP, Mission Impossible, Buck Bumble, Wipeout64, All Star Baseball99 usw. Tel. 05571/4802 (Stefan)

N64 + 2 Controller + 1 Controller Pack. Spiele: Super Mario, Mario Kart, Lylat Wars + Rumble Pak, Turok, Top Gear Rally, Top-Zustand, Preis 600 DM. Tel. 069/38995517 (Thomas)

SEGA

Sega Saturn + Joypads + Enemy Zero + Blazing D. + Johnny B für 200 DM (alles gut erh.) oder Tausch gegen GB Pocket + Final Fantasy Legend1-3 + 30 DM (nur gut erh + Hülle + Anl.). Tel. 02166/949970 (ab 20 Uhr)

Verkaufe für **Sega Mega Drive** folgende Spiele: Shining Force1+2, Phantasy Star2-4, Shining in the Darkness, Landstalker, Soleil, Earthworm Jim, Urban Strike u.v.m. Tel. 030/7725920 (AB)

Sega Saturn, Multinorm, 15 Topspiele, 9 Demo-CDs, 1 Lenkrad, 1 Analog-Controller, 3 weitere Pads, Angebote unter Tel. 04243/971884 (Sven, ab 17:30 Uhr)

Verkaufe **Sega Saturn** mit Sega Rally, Daytona, Virtua Fighter, FIFA Soccer, Gun-Shooter + Gun, 2 Pads. Tel. 02845/21222 (Leif, bis 23 Uhr)

Sega Nomad (neuwertig) + Spiele. Sega-CD: Lunar1+2 (us), Shining Force (PAL), Robo Aleste, VA4 (us), Speichermodul Sega-CD original. Tel. 040/860113 (Christian)

Mega Drive-Shooter: Musha Aleste, Gaiares, Elemental Master, Gleylancer, Insector X, Thunderforce 3+4, Curse, Twin Hawk + Viewpoint + weitere Titel: Verkauf oder Tausch PCE, MD, SNES, SAT, NG. Tel. 040/860113

PLAYSTATION

Zeitschriften zu verkaufen, alle gängigen US + dt., z.B. MegaFun, Video Games, MAN!AC, Next Level, Fun Gen., Playstation Mag., EGM, PSM, Game Fan, Game Pro, Playstation Plus, Lösungshefte und andere. Evtl. Tausch gg. Playstationspiele.
Tel. 07805/59328

F1 97 + Worms + Fifa97 + Magic Carpet + Adidas Soccer Fp 130 DM, Horrorspiel 60 DM, Croc 50 DM, Need for Speed 35 DM, Colony Wars 55 DM, 2 Joypads 40 DM, Game Breaker2 10 DM.
Tel. 0271/370122

Playstation, 2 Pads, 1 Analogpad, Negcon, Joystick, 2 Memory Cards, 17 Spiele (Bloody Roar, Tomb Raider2, RE, Soul Blade, V-Rally, NFS3, Wipeout2097 usw) inkl. Cheats, nur komplett, VB 1300 DM.
Tel. 07041/941047 (ab 20:30 Uhr)

Fifa98, Dark Omen, One je 60 DM, Independence Day, Formula Kart je 40 DM, Alien Trilogy + Tekken (Platinum) je 20 DM.
Tel. 06407/400976 (Thomas)

Verkaufe **PSX**, 2 Controller, Meomory Card, Tasche + 12 Spiele, u.a. Colony Wars, C&C2, Z, G-Police, Steel Reign. Alles in Top-Zustand, für 500 DM + SNES gratis dazu, Raum Darmstadt.
Tel. 0177/2671571
(Mo-Fr 18-19 Uhr)

Verkaufe: Blast Chamber (us), Broken Sword (us), Chronicles of the Sowrd (us), Exector (jp), Iron & Blood (us), King's Field2 (us), Steel Harbinger (us) je 65 DM, Zeitgeist (jp), R-Type (jp); Raiden DX (jp) je 85 DM. Tel./Fax. 030/6258637

Shadow Master 50 DM, Alundra + Komplettlösungsbuch 75 DM, Namco Museum3 40 DM.
Tel. 08395/911929
(Thomas, 18-19 Uhr)

Verkaufe oder tausche für **Playstation**: RE DC 30 DM, 2Xtreme 20 DM, Ridge Racer Rev. 20 DM, Wipeout2097 25 DM oder zusammen für 90 DM, suche Destruction Derby.
Tel. 06123/63311

Verkaufe Saga Frontier (us) + Spielberater für 120 DM. Suche Soundtrack von Final Fantasy3 und Castlevania (PS-Version), zahle je 50 DM.
Tel. 089/471437 (Jan, 18-21 Uhr)

Verkaufe Gun-Shooter mit Gun für 100 DM. Tausche auch gegen Tommi Mäkinen Rally, Vigilante8 oder Gran Turismo oder PSX-Lenkrad.
Martin Stutte, Heideweg 9, 83059 Kolbermoor

PSX/N64-Games: FF7 + Lösg., Shadows of Empire, Syndicate Wars je 60 DM, Mario64 + Lösg., Porsche Challenge je 50 DM, ISS Pro, Wave Race (o.V.) je 40 DM, Lylat Wars + RP 70 DM.
Tel. 039267/9180 (Christoph)

Verkaufe Formel1, Formel1 97, Final Fantasy7, Legacy of Kain, Victory Boxing, Contra, Namco Museum1, Porsche Ch., Preis VB, alle Spiele in Top-Zustand.
Tel. 0202/773439 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **PSX-Spiele**: Wipeout, Pandemonium je 30 DM, Ballerspiel, Toshinden2, Madden NFL97 je 40 DM, Rapid Racer, NHL98, Madden NFL98 je 60 DM, alles Top-Zustand.
Tel. 09306/2406 (16-18 Uhr)

Verkaufe für PSX Alien Trilogy 30 DM, Burning Road 30 DM, Cyberspeed 25 DM, Baphoments Fluch mit Lösungsheft 50 DM, FF7 mit Lösungsheft 70 DM, komplett 170 DM inkl. Porto.
Tel. 02191/68121

Verk./tausche **Spiele für PSX**: GT, Road Rash 3D, Pitfall 3D, Heart of D., Horrorspiel, MiB, Iznogoud. Suche Tekken3, Fifa98, Motorhead, Tr. of the Deep, Vigilante8 usw. Tausche Videokamera gegen PSX.
Tel. 036074/31456

PSX-Games (PAL): Tomb Raider1, Actua Soccer, Fifa97, Fifa98, Agent Armstrong, Tekken2 u.a. Biete Soundtracks von verschiedenen PSX-Spielen.
Michael Schmidt, Diesterwegplatz 4, 02827 Görlitz,
Tel. 0172/5651242

Sony Playstation mit Dual Shock Pad + Memory Card + 4 Spiele für 400 DM. Tel. 07195/947371

PSX-Multinorm + RGB + Joypad 260 sFr, Spiele: Sentinel2 70 sFr, Xenocrazy 70 sFr und andere PAL/jp/us-Spiele, auch Tausch.
Tel. 0041-(0)33/8220872 (Jean)

Verkaufe **PSX-Game**: Final Fantasy7 (PAL) für 45 DM, Versand per Post (NN) kein Problem.
Tel. 033432/72366

Playstation Konsole mit 2 Joypads, Mouse, Memory Card und V-Rally, Gran Turismo, Discworld, Fifa98, Wipeout, Fade to Black, Micro Machines V3 für 380 DM, Neupreis 943 DM.
Tel. 04181/34489

Verkaufe/tausche **PSX-Games** für 50 DM: G-Police, GTA, Total Driving, LBA; für 80 DM: Gran Turismo, Wargames, WCW Nitro, Vigilante8. Suche Alundra, Diablo und andere.
Tel./Fax. 07231/767580

Final Fantasy7, Discworld2, Warcraft2, Street Fighter Alpha, NBA In The Zone2, Ace Combat2, Porsche Ch. 30-50 DM pro Spiel, komplett 250 DM.
Tel. 04283/5016 (ab 15 Uhr)

EXOTEN

Verkaufe Spiele und Zubehör für: MD/CD/32X, SNES, Saturn, PSX, 3DO, Jaguar, Master System, PC-Engine, viele jp/us-Importe, z.B.: Flashback (us) 95 DM, SNES Parodius (jp) 65 DM, PC-Engine Final Soldier 85 DM.
Tel./Fax. 030/6258637

3DO + 13 Spiele + 2 Pads, Atari Jaguar + 5 Spiele + Pad, Amiga CD32 + 15 Spiele, 7 Super Nintendo-Spiele + Pad, alles zusammen für 450 DM.
Tel. 06622/41825 (Blagoj)

Neo Geo CD + 18 Spiele (Metal Slug, AoF3, KoF95, Samurai Shodown2+4). Neo Geo Modul: Fatal Fury3 (us) 350 DM, löse Video + Laserdisc-Sammlung auf (Hong Kong + Anime only).
Tel. 0641/38523

Konsolenspieler blieben vor zehn Jahren von der mäßigen Action-Unzucht "She-Fox" von Martech verschont. Aufsehen erregte der Titel mehr durch seine für die 80er-Jahre provozierende Werbung (Bild), die vor allem in Großbritannien für Proteste sorgte. Weiteres pikantes Detail: Der Originaltitel "Vixen" wurde nur für Deutschland in "She-Fox" geändert.



Achtung! Verkaufe japanische **Neo Geo** RGB/NTSC CD-Systemkonsole mit 7 Originalspielen (Nam 1975, Ghostp., Cyberlip, Pulstar, Magician Lord, D&D, KoF94) und 1 Joypad 400 DM. Tel. 04124/81255 (Alex)

Verkaufe für **SNES** Mario RPG (us) + Parodius (jp) + Adapter, für PC-E Bonze Adventure. Suche Neo Geo CD-Konsole (Frontlader) + CDs + PC-E Konsole (weiß).
Tel 02464/905251
(Jürgen, ab 17 Uhr)

PC-Engine: Dragon Spirit, Dragon Fighter Boy, Gaia, Klax, Knight Rider, Rock On, Side Arms, Yaksa je 55 DM, Robo-Kid, Mr. Heli, Paranoia, Space Harrier je 65 DM, Final Soldier, Hurrican, R-Type2 je 85 DM. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe über **200 Arcade-Platinen** für die MAK, alte und neue (Soul Edge2 usw.), z.B. Vampire Saviour für 130 DM, auch alle Motherboards wie ST-V, MVS, Cobra, Model 3 usw. Liste unter
Tel. 02841/394545

Neo Geo + Modul King of Monsters2 orig.verpackt, PAL-Version + Joyboard gegen Playstation + Memory Card + 4-5 Spielen oder Verkauf! Zelda1 35 DM, Shining in the Darkness 50 DM, Super Hydule 35 DM, Corporation 35 DM.
Tel. 06525/7300

OLDIES

Atari2600 (+10 Spiele) 100 DM, CBS Colecovision (+5 Spiele) 200 DM, Philips G-7000 (+5 Spiele) 100 DM und mehr.
Tel. 06131/331330 (Jürgen)

Tausch oder Verkauf: Über 200 Atari2600-Spiele je 5 DM, über 50 Colecovision-Spiele je 8 DM, über 50 Intellivision-Spiele je 6 DM usw. Vectrex-Multimodel Deluxe 100 DM.
Tel. 05251/67805

Atari7800, 4 Spiele, 4 Pads, originalverpackt neuwertig. VC-4000 Games 1, 3, 4, 11, 17 alle org.verp., MD2 + 32X + Games, für MD: Musha A., Elemental M., Devil C. usw, div. Neo Geo-CDs.
Tel. 04506/694 (Lars)

Biete **Game Boy + 5 Spiele** (Kid Dracula, Tiny Toons2, Pinball del.) + Master System2 + 2 Joypads + Alex Kidd (+ evtl. P. General, Vandal Hearts PSX). Suche Lynx, Jaguar, Neo Geo CD, 3DO, Saturn od. Turbo Duo. Tel. 08725/1816

Heart of Darkness (neu, nicht gebraucht) 70 DM, King of Monsters2 für Neo Geo Modul 85 DM, Master System2 für 85 DM ohne Pads, Atari2600 Tennis 25 DM, C64-Kassette **She-Fox** 20 DM, Mega Drive S.Hydule 35 DM.
Tel. 06525/7300

SONSTIGES

N64: Star Wars (us) 50 DM, PSX: Gran Turismo (jp) 75 DM, Puzzle Fighter2 (us) 50 DM, Atari Classics (PAL) 40 DM, NHL Face-Off (us) 40 DM, Saturn: Gun Griffon (us) 40 DM, Shining Wisdom (us) 50 DM, SimCity2000 (us) 50 DM.
Tel. 06031/680707

Snatcher (MCD) VB, PSX: WC4, Colony Wars je 50 DM, SAT: Mystaria, Shinobi X je 40 DM, sowie weitere Spiele für PSX, SAT, SNES, NES, MD + MCD. Suche Neo geo, PC-Engine sowie RPGs.
Tel. 02244/4415 (René)

Japanischer **Saturn + 12 Games** (us, jp) + Pistole, 2 Pads und Megastick VHB 650 DM. Playstation: Batman & Robin, Metal Gear Solid (jp), Newman Haas Racing, N64: Wave Race 50 DM, Blastcorps 60 DM und mehr.
Tel. 07161/40951

PSX-Spiele: Porsche Challenge (PAL), Fifa96 (us), Andretti Racing (us). Nintendo64: Madden64 (nagelneu aus Preisausschreiben).
Tel. 089/3107432

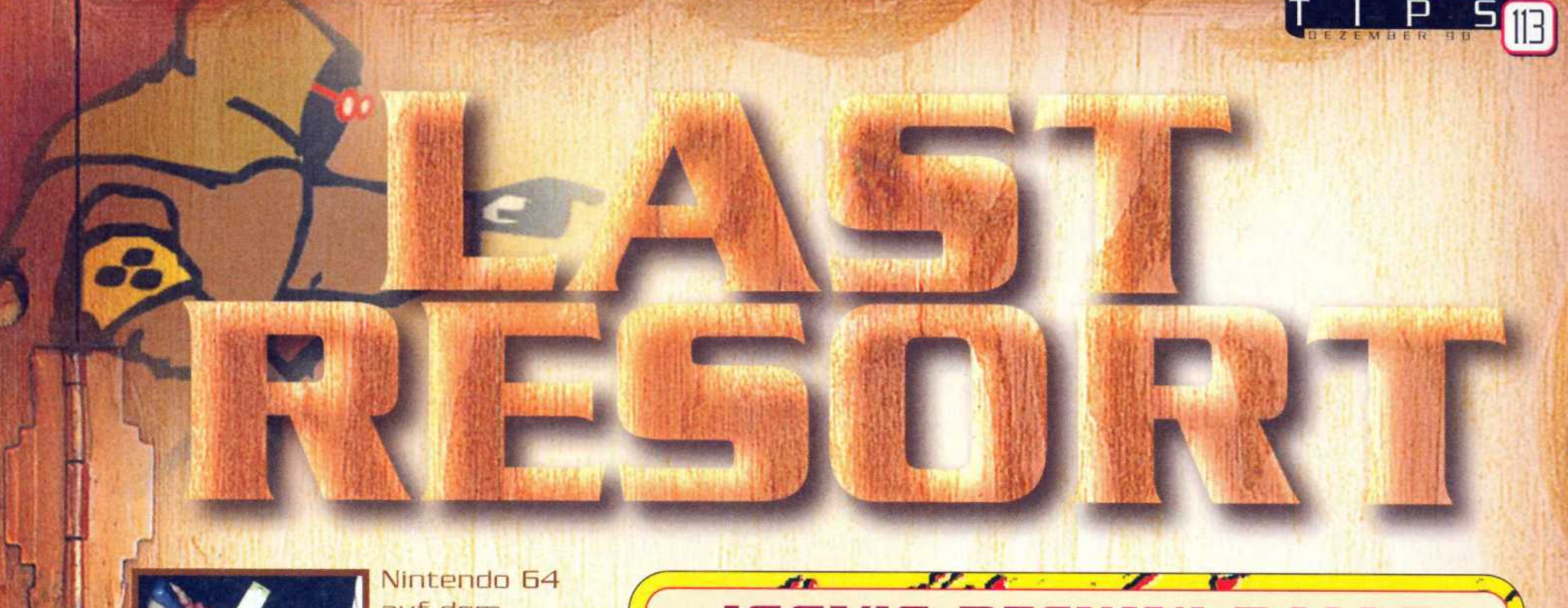
Verkaufe Spiele-Magazine ab ca. Mitte 1996 (MAN!AC, Fun Generation etc.) Liste anfordern, bitte Rückporte beilegen, Stichwort „Spielehefte" angeben.
Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldie-Konsolen. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex + 15 Spiele.
Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Verkaufe Original **Street Fighter2-Platine** für 200 DM.
Tel. 09962/1607 (Sa-So 12-18 Uhr)

Zeitschriften zu verkaufen, alle gängigen US + dt., z.B. MegaFun, Video Games, MAN!AC, Next Level, Fun Gen., Playstation Mag., EGM, PSM, Game Fan, Game Pro, Playstation Plus, Lösungshefte und andere. Evtl. Tausch gg. Playstationspiele.
Tel. 07805/59328





LAST RESORT



Nintendo 64 auf dem Vormarsch: Während vor einem halben Jahr Playstation-Cheats die Last-Resort-Seiten dominierten, hat sich seit zwei Monaten das Nintendo 64 trotz holprigem Spielenachschub einen festen Platz im Tipsteil gesichert. Mit den Sportspielen von Acclaim und EA mogelt das N64 selbst bei eingesessenen Playstation-Dauerbrennern wie der "Madden"-Serie mit. Haben die Playstation-Entwickler alle Gags verschossen? *Euer Olli*

SKI AIR MIX

PS

Anfängermodus: Pistenrowdie Markus Epper aus Duisburg kennt die geheime Kombination, mit der Ihr den Schwierigkeitsgrad senkt: Wartet, bis die Demosequenz abgespielt wurde und drückt die Kombination

SELECT ● ✖ ▲ ■

Nun sollte sich der Bildschirm rot färben.

IGGY'S RECKIN' BALLS



Cheat Codes: Um unsere Cheat-Codes einzugeben, drückt Ihr im Titelbild gleichzeitig die Tasten R und Z.

Geheimbälle
HAPPYHEADS
Level Select (Pause)
JUMPAROUND
Füllermodus
ROLFHARRIS
Minibälle
MICROBALLS
Eisbahnen
ICEPRINCESS
Bomben
BOMBERBALL
Special-Physik
TOOMUCHFUN
Turbomodus
NONSTOP
Lange Turbo-Rolle
2TIMES
Partikel-FX
OHMY
Geheimstrecken
THEUNIVERSE
Charaktermix
SWOPSHOP
Fette Bälle
TOOMUCHPIE
Lichteffekt
2ROKTOO
Schleimbahnen
GOOEYGOOGOO
Ein Treffer = Game Over
1HITWONDER
Keine Power Ups
IMALLOUT
Power Ups sind Bomben
NOGOODIE
Power-Up-Modus
SHOOTSHOT
Volle Turbos
GOBABY

WWF WARZONE

N64

Klamotten: Rashag Adams erklärt Euch, wie Ihr die Alernativkostüme anwählt. Haltet bei der Charakterauswahl alle **C**-Köpfe gedrück, und Euer Held zieht seine neuen Klamotten über.

BOMBERMAN FANTASY RACE

PS

Geld-Cheat: Wer seine Moneten in "Bomberman Fantasy Race" verdoppeln will, muß sich auf zwielichtige Bankgeschäfte einlassen. Speichert zuerst Euren Spielstand auf einen beliebigen Block, anschließend auf einen zweiten. Nun klickt Ihr Euch in die Bank und wählt den Geld-Transfer aus. Verschiebt Euren Kies von einem Spielstand auf den anderen, und Eure Kohle hat sich mit einem Schlag verdoppelt. Diese Prozedur dürft Ihr beliebig oft wiederhohlen, um alle Extras und Tiere einzukaufen!

Geheime Reittiere: Nur mit einem flinken Reittier habt Ihr im hohen Schwierigkeitsgrad eine Chance. Um den weißen Dinosaurier und das schwarze Känguruh freizuschalten, kauft Ihr einfach alle zehn verfügbaren Reittiere ein: Nützt hierfür unseren Geld-Cheat!



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Virus 2000", "The Crow" und "Iggy's Reckin' Balls"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



ALL JAPAN PRO WRESTLING FEATURING VIRTUA

SA **Fernseh-Modus:** Ihr seid der Keilereien leid und wollt lieber wie im Fernsehen zuschauen? Um die CPU gegen sich selbst antreten zu lassen, haltet Ihr auf dem ersten Pad die Tasten

L + R

gedrückt. Nun klickt Ihr Euch in den VS-Modus, und beide Spieler treten als Computerwrestler an.

NFL BLITZ

PS **N64** **Geheime Teams und Cheatcodes:** Wie auch die N64-Codes aus MAN!AC 11/98 funktionieren unsere Cheats für "NFL Blitz" auf Playstation und Nintendo 64. Die Codes für die geheimen Spieler gebt Ihr im "Enter Initials"-Bildschirm ein, für die Cheatcodes klickt Ihr Euch in den "Matchup"-Bildschirm.

CODE	NAME
0 3 2 2	Turmell
0 2 0 1	Sal
3 1 4 1	Jason
3 3 3 3	Jenifr
0 6 0 4	Daniel
6 6 6 0	Japple
6 0 0 0	Root
3 3 3 3	Luis
3 3 3 3	Mike
1 1 1 1	Gentil
1 1 1 1	Brain
1 1 1 1	Forden
1 1 1 1	Skull
1 1 1 1	Carltn
8 3 3 7	Shinok
3 6 9 1	Raiden
1 1 1 1	Thug
1 2 3 4	Van
0 5 2 6	Billz
1 2 2 1	Zz
5 6 5 1	Jimk
1 1 1 2	Marka
3 2 4 6	Ed
1 1 2 2	Todd
4 3 9 3	Mitch
5 1 5 8	John
4 2 8 8	Josh
1 0 2 9	Ryan
7 7 6 1	Beth
0 8 1 8	Brian
2 2 2 0	Grinch
0 5 1 7	Paulo
7 7 7 7	Lt
4 4 4 0	Nico
1 1 1 1	Gatson
6 7 6 5	Guido
8 1 4 8	Rog
1 8 3 6	Monty
0 5 3 0	Shun

EFFEKT	CHEAT
Megapass	2-5-0 ←
Fog-Modus	0-3-0 ↓
Kopflos	1-2-3 →
Hyperblitz	5-5-5 ↑
Unsichtbar	4-3-3 ↑
Unsichtbarer QB	3-4-2 ←
Späte Treffer	0-1-0 ↑
Spiel bei Nacht	2-2-2 →
Keine CPU-Hilfe	0-1-2 ↓
Keine First Downs	2-1-0 ↑
Keine Fumbles	4-2-3 ↓
Keine Köpfe	3-2-1 ←
Kein Intercept	3-4-4 ↑
Kein "Out of B."	2-1-1 ←
Kein Punting	1-5-1 ↑
Keine R-Fumbles	4-2-3 ↓
Superblocker	3-1-2 ←
Superabwehr	4-2-1 ↑
Superangriff	3-1-2 ↑
Super Speed	4-0-4 ←
Super Teammates	2-3-3 ↑
Zeige Field Goal	0-0-1 ↓
Bildausschnitt	0-2-1 →
Clevere CPU	3-1-4 ↓
Tournament-Modus	1-1-1 ↓
Stadium weg	5-0-0 ←

BURNING RANGERS

SA **Bonus:** Wer einen PC sein Eigen nennt, steckt die "Burning Rangers"-CD in das PC-CD-ROM-Laufwerk und entdeckt im "Extras"-Verzeichnis witzige Screenshots und WAV-Dateien.

Kino: Ihr wollt Euch die spannenden FMV-Sequenzen reinziehen? Gebt als Paßwort einfach

MOVIETEST#

ein. Statt des "#" gebt Ihr je nach Film die Buchstaben A bis T ein.

Soundtest: Um das geheime Soundmenü freizuschalten, müßt Ihr erst alle vier Missionen durchspielen. Anschließend gebt Ihr im "Mission Select"-Bild folgendes Paßwort ein:

NAVIXXTEST

Soundtrack-Level: Wer in der Space Mission den Burning-Rangers-Song über die Stationlautsprecher hören will, nutzt das Paßwort

GFGF5SHOU5

Chris: Ihr wollt das Spiel mit Big oder Chris zocken? Spielt alle vier Missionen durch und probiert unsere Paßwörter!

3BIG2BPLCK
VZ5BIG5PGW
J6BIG30JYS
DH5CHRIS5H
K3CHRIS4AS

STREET FIGHTER ALPHA 2

SA **Dauerfeuer-Modus:** Zenel Ibraimi aus Osnabrück fegt die Street Fighter im Dauerfeuer-Modus vom Bildschirm. Wählt den Arcade-Modus, geht auf einen Kämpfer und haltet die Tasten

L + R + SELECT

gedrückt. Nun bestätigt Ihr mit **A** und laßt die anderen Tasten erst im "Loading"-Screen wieder los.

Classic Chun-Li: Um die alte Chun-Li aus "Street Fighter 2" anzuwählen, haltet Ihr bei Auswahl der neuen Chun-Li die **START**-Taste gedrückt.

VR BASEBALL

PS **Kornfeld:** Ins Bett dürft Ihr Euch zwar nicht legen, wohl aber auf dem Kornfeld spielen. Klickt Euch ins Optionsmenü und dort auf die Credits ohne sie anzuwählen. Nun drückt Ihr

■ ● ■ ● ▲

Nachdem Ihr ins vorherige Menü zurückbefördert wurdet, erkennt Ihr den aktivierten Code am grünen Stadionnamen.

N20

PS **Cheatcodes:** Ihr wollt den Bonus-Reset nach dem Tod deaktivieren oder alle Levels frei anwählen? Gebt einfach unsere Cheats im "Enter Code"-Bildschirm ein!

Feuerwand-Cheat
●✖✖✖■●■✖
Waffen-Cheat
■✖●■✖■●■
Unbegrenzt Leben
■✖✖▲■▲■●
Levelanwahl
■▲●▲✖▲■✖
Bonus-Schiff
✖✖✖■▲●✖▲
Wassereffekt
●✖■▲▲●▲●
Kein Bonus-Reset
■▲✖▲●■▲✖
Cheats ausschalten
■■✖●●●●▲

WILD 9

PS **Unbegrenzt Leben:** Serhat Kanal aus Fürth hat einen Trick herausgefunden, mit dem Ihr Euch unbegrenzt Leben verschafft. Hierfür spielt Ihr zunächst die ersten beiden Level durch. Zu Beginn des dritten Levels ("Craterscope") sucht Ihr hinter den Säulen das Extraleben – schon bevor der erste Gegner erscheint. Nun brecht Ihr das Spiel ab und speichert den Spielstand auf Memory Card. Wer diesen Spielstand wieder lädt, darf das Extraleben erneut einsacken. Diese Prozedur wiederholt Ihr, bis Ihr ausreichend Leben ergattert habt.

C&C: ALARMSTUFE ROT GEGENSCHLAG

Cheatcodes: Um die untenstehenden Cheatcodes einzugeben, plaziert Ihr den Zeiger auf den angegebenen Symbolen in der seitlichen Menüleiste und drückt den ●-Knopf.

Nuklearer Angriff
● ✖ ● ● ✖ ■

Immer gewinnen
● ● ▲ ✖ ✖ ■

Geld
✖ ✖ ■ ● ● ●

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Big-Head-Modus: Euch platzt gleich der Kopf? Um die Spieler Eurer Verfassung anzupassen drückt Ihr im Spiel auf dem ersten Pad die Tasten (nicht Analogstick!)

➔ ← R Z START A START A START Z

Big-Head-Modus 2: Ihr wollt den Big-Head-Modus im Intro aktivieren? Schaltet Euer Nintendo 64 ein und drückt im Bild mit Kobe Bryant **schnell** die folgende Tastenkombination:

KKO R Z START A START A START Z

Replay-Variation: Wer die Wiederhohlung variieren möchte, hält während dem Replay die **B**-Taste gedrückt.

3-Punkte-Wurf: Ihr wollt Eure Trefferquote beim 3-Punkte-Wurf auf 80 Prozent erhöhen? Schnappt Euch einen guten Werfer, rennt zur 3-Punkte-Linie und täuscht einen Wurf an. Der folgende echte Wurf gelingt fast immer.

Posing: Wer einen zweihändigen Dunk gelandet hat, darf angeberisch am Korb baumeln! Haltet dafür einfach die **B**-Taste gedrückt. Vorsicht: Hängt Ihr zu lange am Korb, moniert der Schiedsrichter ein technisches Foul.

Joggen: Ihr wollt ganz cool vor dem Gegenspieler herumjoggen? Steht ein Feind vor Euch, haltet Ihr die **R**-Taste gedrückt und lenkt nach hinten.

Replay-Trick: Auch die Looser wollen mal mit einem ausgefeilten Dunk beeindrucken? Wählt einen Superspieler wie Shaquille O'Neil und macht einen akrobatischen Dunk. Nun wechselt Ihr ihn schnell gegen einen Ersatzbankdickwanst aus und bestaunt das Replay.

Hüpfpaß: Ein Hüpfpaß in der gegnerischen Korbzone läßt jede Verteidigung alt aussehen. Haltet den **B**-Knopf gedrückt und betätigt den **A**-Button, um den Kollegen anzuspielen.

SPYRO THE DRAGON

Crash-Demo: Ihr wollt einen Blick auf Crash Bandicoots neustes Outfit werfen? Schaltet Eure Konsole ein und drückt, sobald "Press Start" auf dem Bildschirm erscheint

L1 + ▲

PARASITE EVE

Munition: Mit unbegrenzt Munition ist das Horrorabenteuer ein Stück leichter. Eilt ins New-York-Police-Department und geht eine Etage nach unten. Nehmt die linke Tür, und Ihr findet eine Ladung Patronen in einer Schachtel. Verlaßt nun die New-York-Karte und kehrt anschließend wieder zum Raum zurück: Die Patronen sind wieder da! Die Prozedur könnt Ihr beliebig wiederholen.

Abspann: Wer "Parasite Eve" durchgespielt hat, dem steht der wahre Endkampf noch bevor! Nach dem Abspann werdet Ihr gefragt, ob Ihr den Spielstand speichern möchtet. Macht es und legt wieder die erste "Parasite Eve"-CD ein. Nun wählt Ihr den "Ex Mode", und Ihr seht das Chrysler-Gebäude auf der Manhatten-Karte. Betretet es und steigt bis auf's Dach: Hier stellt Ihr Euch dem wahren Endgegner – nach dem Sieg werdet Ihr mit dem geheimen Abspann belohnt.

Chocobo-Camel: Einen Gag für Raucher hat Square am Museumsgebäude versteckt. Nachdem Ihr das Museum das erste Mal besucht habt, wechselt Ihr in den Karten-Bildschirm und schaut auf die Werbung am Haus, wenn der Helikopter daran vorbeifliegt.

Werkzeugkasten: Klickt Euch in den Ex-Modus (siehe oben) und sammelt so viele Rare Trading Cards wie möglich. Wayne überreicht Euch zwei Kästen für je 12 und 14 Karten.

MAJOR LEAGUE BASEBALL

Homerun: Wenn Ken Griffey Jr. den Schläger schwingt, dürft Ihr einen automatischen Homerun aktivieren. Drückt die Pausetaste und betätigt

← ← ➔ ➔ ➔ ← ←

auf dem Steuerkreuz. Verlaßt den Pause-Modus, und Ken katapultiert das Leder ins Outfield. Wenn Ihr den nächsten Pitch trefft, wird's ein Homerun!

Freudentanz: Ihr wollt den Feind einschüchtern oder gar vor den Mädels auf der Sofa-Bank lächerlich machen? Wenn Ihr beim Pitchen oder Schlagen seid, drückt Ihr für einen Verhöhnungstanz flink auf dem Steuerkreuz

↑ ↑ ↓ ← ← ➔ ➔ ← ← ↓ ↑ ↑

Superwurf: Die CPU-Spieler treffen jeden Eurer Pitches? Mit dem Superwurf haben die CPU-Fuzzies keine Chance gegen Euch: Steuert beim Wurf mit Eurem Zeiger aus dem Rahmen heraus und haltet anschließend den **Z**-Knopf gedrückt. Nun betätigt Ihr einen der **C**-Buttons, um die Base zu begutachten. Jetzt laßt schnell hintereinander den **Z**- und dann den **C**-Button wieder los. Zurück im Wurf-Bildschirm ist nun der Rahmen verschwunden, und Ihr dürft den Ball weit ins Abseits schleudern!

Ballspiel: Ihr wollt mit dem Ball im Titelbild herumjonglieren? Haltet die **Z**-Taste gedrückt und bewegt den Analogstick.

Neue Uniformen: Die alten Klamotten Eurer Spieler hängen Euch zum Halse heraus? Der modebewußte Zocker drückt im Exhibition-Modus nach "Play Ball" schnell gleichzeitig alle vier **C**-Knöpfe (mehrmals), und schon hat sich die Farbe Eures Trikots verändert.

Blitzwurf: Mit einem blitzschnellen Zuspiel befördert Ihr jeden Läufer ins "Aus". Haltet den **C**-Knopf für die jeweilige Base schon gedrückt, bevor Ihr den Ball fangt!

Abspann: Ihr seid zu faul zu spielen, wollt aber trotzdem den Abspann genießen? Wählt den Exhibition-Modus und anschließend ein Team (die Heimspieler gewinnen die Season). Im "Pick Ballpark"-Bildschirm drückt Ihr gleichzeitig alle **C**-Knöpfe so oft, bis Ihr einen Ton hört. Nun lehnt Ihr Euch zurück und drückt die **Z**-Taste.

Line Up-Spion: Um die Gegner zu sehen, drückt Ihr beim Line-Up **C↓**.

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

Ihr sucht Cheats für "Madden NFL '99" auf dem Nintendo 64? Schlagt einfach beim Profi-Tip nach und nutzt die Playstation-Kniffe!



BREATH OF FIRE 3

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 4: JAHRE SPÄTER

PS Nach dem Duell zwischen Ryu und Garr in MAN!AC 11/98 macht die "Breath of Fire 3"-Story einen Sprung von mehreren Jahren: Ryu ist zu einem stolzen Jüngling herangewachsen. *oe*





Sprengt den Fels aus dem Weg: Stellt in der Mine die Weichen ein und schubst den Lorenwagen mit dem Dynamit in Richtung Felsbrocken.

Die Dauna Mine: Nach einem ausgiebigen Schläfchen erwacht Ihr ein zweites Mal (siehe Vorspann) in der Dauna-Mine. Diesmal rettet Euch Garr, vergebt ihm für seine Herausforderung. Er überreicht Euch Eure alte Ausrüstung. Wandert zum schlagkräftigen Kran aus dem Vorspann, kraxelt die Treppe nach oben und haltet Euch links: Ein paar Schatzkisten warten auf bedürftige Abenteurer. Nun eilt Ihr zurück zum Aufzug und düst ins Stockwerk B1. Plündert die Schatzkiste und düst nach B2. Nehmt das erste Tor und speichert den Spielstand. Folgt dem Gang nach rechts unten und Ihr gelangt zu einem Lorenwagen mit Dynamit. Rechts oben im Raum versperrt Euch ein Fels den Weg: Stellt mit den Schaltern die Weichen und schiebt den Wagen mit Garr zum Stein: "Boom!" Die Explosion räumt nicht nur den Weg frei, sondern erweckt auch den fiesen Zombiedrachen: Verwandelt Euch in den Drachen und heilt das Biest – es ist nämlich untot und reagiert auf weiße Magie allergisch! Der Zombiedrache speit Euch Gift um die Ohren und erwischt mit seinem Rundumhieb beide Helden (ca. 20 Trefferpunkte). Nach ein paar Runden hat der Drache seine Attackenpunkte verschossen und schmettert einen 40-Punkte-Hieb um sich. Nach dem außergewöhnlich langen Duell hinterläßt das Monster zwei neue Drachenkristalle. Eilt zurück zum Speicherplatz und legt Euch auf's Ohr. Nun geht Ihr durch das früher versperrte Tor. Haltet Euch südlich und betretet den ersten Raum. Hier findet Ihr ein paar Kostbarkeiten. Zurück in der Haupthalle nehmt Ihr den zweiten Ausgang und drückt den Schalter solange, bis die Plattform mit dem Weg übereinstimmt. Überquert sie und verlaßt die Mine. Im Freien stellt Euch der Minenvorarbeiter zur Rede und bittet Euch in sein Büro. Unterhaltet Euch mit den Passanten (Ryu hat sehr lange geschlafen) und informiert Euch über die Neuigkeiten im Königreich. Im Büro werdet Ihr mit 3.000 Zenny belohnt – betretet Ihr den Raum erneut, hat er sich in einen Speicherplatz verwandelt. Verlaßt die Stadt, und Ihr findet Euch im Zeltlager wieder. Nach einem Plausch mit Garr bricht der nächste Morgen an: Die Musik der Oberwelt hat sich geändert!

Das Feendorf: Um die Mine herum gibt es einiges zu entdecken. Sprintet zum nahegelegenen Haus und sprecht mit Emitai. Für 10.000 Zenny dürft Ihr ihn Meister nennen. Im Umfeld liegen zwei Angelplätze, beim nordwestlichen gibt's Manillos. Der Feenring (Blumen) führt Euch ins Feendorf, lest am schwarzen Brett über die drei Neugeburten. Cadis erläutert Euch, wie Ihr das Dorf im "Sim City"-Stil erweitert. Nützt eine Fee, um Land zu erschließen, eine für die Jagd und die dritte als Forscherin. Letztere sollte neue Berufe erkunden – bis zu den ersten Ergebnissen müßt Ihr Euch jedoch etwas gedulden. Verlaßt das Dorf und wandert zum südwestlichen Feenring. Ihr kommt nach Syn, wo das Syndikat von McNeil und den Zwillingshengsten sein Unwesen treibt. Kauft ordentlich ein und spart Euch den Tip.

Das Feendorf: Zurück beim Feenring haltet Ihr Euch südöstlich, um zum Pfad durch den Ogre-Wald zu gelangen. Folgt ihm zu einer Lichtung und hexelt das Gemüse klein: Ein Schatz wartet! Eilt die Rampe zum Cliff hinauf, um einen weiteren Schatz zu ergattern. Nun hüpft Ihr nach unten und eilt nach Südosten: Ein Tiger greift Euch an, wehrt Euch nur mit Schild-Magie und Schwerthieben. Der Ausgang führt Euch in die Yraall-Region: Sucht den nächsten Feenring und erkundet die Neuigkeiten im Feendorf. Wenn Ihr Neuland erschlossen habt, baut mit der Fee ein zweites Haus. Zurück in der Oberwelt sprintet Ihr in die Levett-Berge. Hier findet sich ein schauriger Kerker: Krallt Euch die Schätze und nehmt den Ausgang zur Brücke. Noch ein paar Schritte, und Ihr findet Euch auf der Yraal-Straße wieder. Ihr könnt nicht weiter, betretet also die Örtlichkeit und nehmt den nördlichen Ausgang. Eilt weiter in McNeils Dorf, wo sich die Wyndia-Truppen sammeln. Schaut in der Kneipe vorbei und sprecht mit der Frau im Freien: Sie erzählt Euch vom Menschenfressertiger in den Cedar-Wäldern – natürlich nehmt Ihr den Jagdauftrag an. Nach einem Einkaufsbummel betretet Ihr die Wälder durch den östlichen Eingang: Eilt zum abgebrannten Haus, wo Ihr über Rei stolpert! Holt Garr am Treffpunkt ab und wandert zurück zu McNeil. Sprecht mit den herumstehenden Leuten und folgt dann Rei zu McNeils Anwesen. Dort begegnet Ihr auch Nina wieder, die sich Euch sofort anschließt. Weiter geht's nach Syn, wo Rei ein greuliches Massaker angerichtet hat. Sprintet über die Hängebrücke zum letzten Gebäude und sprecht dort mit allen Anwesenden. Sie schicken Euch zum Checkpoint: Bevor Ihr hinterherstürmt solltet Ihr Euch auf jeden Fall auf's Ohr legen und den Spielstand speichern, da Euch später Dämon Mikba erwartet. Wie Ihr das abschäuliche Monster besiegt, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Der Zombiedrache ist ein knochenharter Gegner: Nur mit Ryu's Heilmagie (Drachengestalt) ist er zu besiegen.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS ALUNDRA

EFFEKT	CODE
Energie	30127D44 0032
Max. Energie	30127D48 0032
Geld	801EB834 270F
Unsichtbar	80127EFC 0002
Alle Schlüssel	301EB934 0063
	301EB994 0001
	301EB99C 0001
Magie	301EB830 0004
Max. Magie	301EB832 0004
Weidenbogen	301EB858 0001
Zauberstab	301EB85C 0001
Legendschwert	301EB860 0001
Morgenstern	301EB864 0001
Eisstab	301EB868 0001
Feuerstab	301EB878 0001
Warptore auf	301EB3F6 00FF

PS AZURE DREAMS

EFFEKT	CODE
Geld	80081C44 E0FF
	80081C46 05F5
Energie	80081B70 FFFF

PS WILD 9

EFFEKT	CODE
Leben	8007B5AC 0009
Raketen	3007B698 0000
	3007B694 000A
Granaten	3007B694 0000
	3007B698 000A

PS SUPER PANG COLLECTION

EFFEKT	CODE
Pomping World:	
Credits	800C91DA 0303
Zeit	800FD4E4 006F
Leben P1	800C7B08 0006
Leben P2	800C7B88 0006
Super Pang:	
Credits	800A76AA 0303
Zeit	800A5B88 9815
Leben P1	800929C8 0005
Leben P2	800928D8 0005
Pang 3:	
Credits	8008CF34 0005
Zeit	80173F38 FFFF
Leben P1	30173F3E 0005
Leben P2	30173F3D 0005

PS BLAST RADIUS

EFFEKT	CODE
Immer eingeben	D0024C26 1451
	80024C24 84F6
	D0024C26 1451
	80024C26 0C00
Schild	300EEEE0 0042
Energie	300EEEE2 0046
Treibstoff	300ED7F6 0040
Munition	300EEEEA 0063
100000 Cred.	800ED7A0 86A0
	800ED7A2 0001
Nie überhitzt	800AAEB6 0000

PS FUTURE COP LAPD

EFFEKT	CODE
Munition	8006BF98 0000
Muni. Updates	8006BF90 0000
Alle Zonen	
anwählbar	8009FBAA 0007
abgeschlossen	8009F7A4 0008
Alle 4 Waffen	
Leicht	8009C3FE 0004
Mittel	8009C412 0004
Schwer	8009C426 0004

N64 YOSHI'S STORY

EFFEKT	CODE
Immer eingeben	DE000400 0032
Energie:	
Grün	800F954F 0008
Gelb	800F9557 0008
Hellblau	800F955F 0008
Dunkelblau	800F955B 0008
Rot	800F9553 0008
Rosa	800F9563 0008
Alle Früchte	800F916B 001E

N64 WWF WARZONE

EFFEKT	CODE
Creation Pkt.	80136435 0000
Cheatliste	8113A678 1000
aktivieren	8113A67A 07FF
	8113A67C 2000
	8113A67E 3FFF

Hinweise zu den Game Buster-Codes: Für "Yoshi's Story" braucht Ihr wieder einen Game Buster mit Keycode-Unterstützung, bei "Wild 9" benutzt Ihr nur Raketen oder Granaten, beides gleichzeitig ist ausgeschlossen. Neue Codes sind immer gern gesehen, für "Final Fantasy 7" oder indizierte Titel brauchen wir allerdings keine mehr.

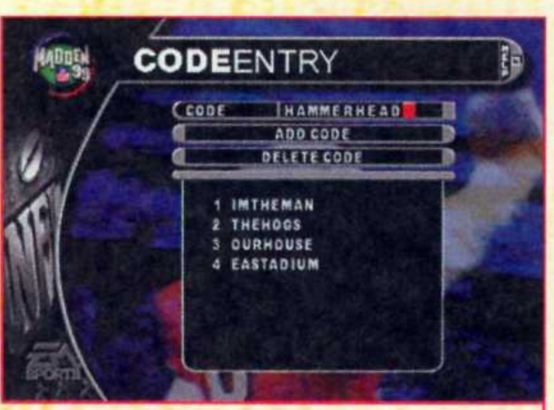
PROFI TIP

MADDEN NFL '99

PS EA Sports hat auch in der 99er-Auflage ihres Vorzeige-Footballs "Madden NFL '99" einige Überraschungen versteckt: 120 Mannschaften mitsamt Stadien waren den Entwicklern noch nicht genug, mit dem richtigen Codewort schaltet Ihr Euch weitere Auswahlmöglichkeiten frei. MAN!AC verrät Euch die nötigen Paßwörter, die auch für Besitzer der N64-Version eine wahre Freude sind: Auf Nintendos Konsole sollten sie ebenfalls funktionieren. *us*

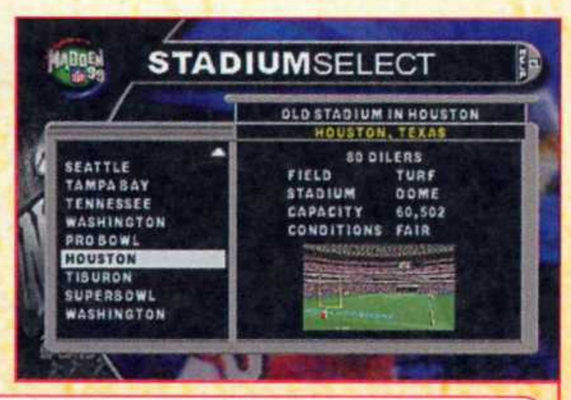
CODE	STADION
EASTADIUM	EA Sports
OURHOUSE	Tiburon
DOGPOUND69	Cleveland
THEHOGS	RFK
NOTAFISH	Miami (Original)
STICKEM	Oakland (Original)
SOMBRERO	Tampa (Original)
FOR RENT	Houston Astrodome

CODE	MANNSCHAFT
BESTNFC	NFC Pro Bowl
AFCBEST	AFC Pro Bowl
BOOM	All-Madden
IMTHEMAN	All-Time Stat Leaders
PEACELOVE	60s Greats
BELLBOTOMS	70s Greats
SPRBWLSHUFL	80s Greats
HEREANDNOW	90s Greats
TURKEYLEG	All-Time Greats
THROWBACK	75th Anniversary Team
GEARGUYS	NFL Equipment Team
WELCOMEBACK	1999 Cleveland Browns
INTHEGAME	EA Sports
HAMMERHEAD	Tiburon



Wählt im Menüpunkt "Code Entry" die Rubrik "New Code" und gebt die gewünschten Wörter ein. Vergeßt danach nicht, "Add Code" zu benutzen. Erst wenn Euer Code im großen Fenster erscheint, ist er anerkannt.





Links seht Ihr zwei der zusätzlichen Mannschaften, während rechts der alte Houston Astrodome (FOR RENT) zur Wahl steht.



SILICON VALLEY

N64 Evos Abenteuer führen Euch durch vier unterschiedliche Welten. Mit dem MAN!AC-Wegweiser fällt es Euch leichter, die Erde zu retten! *au*

Ein schöner Tag:
Treibt vier Schafe in das Gatter. Vergeßt nicht, nach jedem Schaf den Zaun zu schließen, sonst hauen die Biester ab. In der offenen Hundehütte findet Ihr die tote Maus, mit der Ihr das Wettrennen gegen den Wachhund um das goldene Souvenir locker gewinnt. Springt über die Rampe auf die Insel zum Teleporter.

Flitterwochen-Lagune:
Springt über den kleinen Hügel auf die Maschinenplattform und legt die drei Hebel um. Ihr müßt mit Höchstgeschwindigkeit über alle vier Schalter düsen, um den Zaun zu deaktivieren. Hinter dem Zaun findet Ihr ein Schaf, das Ihr übernehmen könnt. Um das Souvenir zu bekommen, müßt Ihr durch alle Energieringe springen. Dafür benötigt Ihr Maus und Schaf.

Farm der Batterien:
Springt mit der Maus über die Schanzen auf die freie Ebene und weiter in die Schafherde. Tötet ein Schaf und paßt auf den Widder auf. Mit dem Schaf fliegt Ihr über den Bach und aktiviert auf der anderen Seite den Schalter. Schnappt Euch wieder die Maus und zerquetscht den Hund mit dem Aufzug in der Hütte. Bewässert die Karotten, bis die Meldung „Aufgabe erfüllt" erscheint. Holt Euch das Schaf und benutzt die Karotten als Treppen auf die höhere Ebene. Betätigt den Schalter und wechselt zum Hund – mit ihm schießt Ihr die Füchse ab. Deaktiviert im Haus den Zaun vor dem Teleporter. Um das Souvenir zu bekommen, müßt Ihr alle Tiere des Levels ausschalten. Der Bonus versteckt sich im Kamin des Hauses und kann mit Hilfe eines Schafs erreicht werden.

Der Maschinenraum:
Als Fuchs könnt Ihr den Bär nicht besiegen. Lockt ihn in die Nähe des Hundes, der vom Bären erledigt wird. Wechselt zum Hund und schießt den Bären ab. Übernehmt ihn und sucht den Glasblock (gleich am Start). Diesen legt Ihr auf das rote Energiefeld vor dem Professor. Er gibt Euch die Keycard. Mit dem Hund düst Ihr in den engen Tunnel und pulverisiert die drei Computer, die Euch den Weg versperren. Fahrt die Rampe nach oben und aktiviert die Brücke. Jetzt müssen nur noch zwei Bären abgeschossen werden, um die Sicherheitstüre zu öffnen. Dahinter kommt Ihr als Ratte sicher durch das Minenfeld zum Teleporter. Um das Souvenir zu erhalten, müssen alle Computer zerstört werden. Krabbelt durch das Mauseloch, um es abzuholen.

Berg des dicken Bären:
Mit der Maus düst Ihr über die zerbrochene Brücke ganz nach oben. Lockt den Widder nach unten zum Raketenhund, der ihn für Euch erledigt. Übernehmt den Bock und schaltet den Hund aus. Als Widder folgen Euch die drei Schafe. Führt sie zu den drei Schaltern, die von den Schafen gedrückt werden. Jetzt erscheint das Souvenir. Schnappt Euch den Hund, flitzt die Rampen nach oben und öffnet mit dem Schalter das Tor für das Becken. Erledigt den Bären und steigt mit ihm auf den Schalter. Mit einem Schaf kommt Ihr zum Ausgang.

Ganz schön felsig:
Springt über die zwei Schanzen, um zum Schalter für den elektrischen Zaun zu gelangen. Fahrt weiter, bis Ihr zu den normalen Schafen kommt und holt Euch eines. Wechselt auf das Schaf, lauft ein Stück und schaltet wieder auf den Fuchs um. Wiederholt die Prozedur, bis Ihr wieder am Schalter seid. Auf ihm laßt Ihr das tote Schaf liegen und deaktiviert dauerhaft den Zaun. Schnappt Euch ein weiteres Schaf und springt über die Inseln bis zum Schalter. Aktiviert ihn und geht vorsichtig weiter durch die Asteroiden bis zur Brücke. Springt zum Tunnel hinunter – dahinter geht's mit dem Lift wieder nach oben. Mit dem „Fuchs-Teleporter" schafft Ihr es über die beiden schwebenden Asteroiden zu den Spring-Schafen und erledigt eines. Um an das Souvenir zu kommen, müßt Ihr als Fuchs über die Rampe auf den großen Block springen. Teleportiert Euch über die Plattform mit dem toten Fuchs und



"Senso"-Revival: Spielt die Melodie nach, um den Ausgang zu öffnen. Für eine weitere Tonfolge bekommt Ihr das Souvenir.



Immer wenn Ihr einen Blechkameraden zum erstenmal übernehmt, bekommt Ihr eine Statistik über die Eigenschaften.

wechselt schnell zu ihm. Läßt Euch nun vom Teleporter zu dem großen Schalter bringen, um die Gravitation abzustellen. Mit einem Spring-Schaf klettert Ihr nach oben zum Ausgang, wo auch das Souvenir wartet.

Stinkende Kanäle:
Schwimmt den Tunnel entlang, bis Ihr auf Ratten trefft. Als Ratte kommt Ihr durch den engen Tunnel zum Fuchs, den Ihr übernehmt. Geht den anderen Ratten aus dem Weg, und Ihr findet den Professor. Berührt ihn, um die Keycard zu bekommen. Geht durch die Sicherheitstüre und schaltet die Pumpen ein. Als Hund schiebt Ihr die Kisten in eine Linie und springt darüber. Aktiviert die letzte Pumpe und wechselt wieder zum Fuchs. Den König erledigt Ihr am besten mit einer Ratte – diese sind immun gegen seine Gestanksattacke. Wechselt auf den König, geht zurück und über die neue Brücke. Sammelt alle Dunghäufchen, um das Souvenir zu ergattern.

Rat-o-Matic:
Marschiert los, bis Euch alle Ratten folgen. Geht dann nach draußen, wo es zu einem Kampf kommt. Um das Souvenir einzusammeln, schiebt Ihr eine Tonne an das Feuer. Als Ratte legt Ihr Minen darum bis sie explodiert. Der Fuchs schafft es via Teleport zum Extra. Lauft die Rampe zum Schalter nach oben, legt dann im Gebäude die Maus um. Übernehmt sie und betätigt den roten Schalter. Stellt Euch auf den roten Kreis und laßt Euch in den Rat-o-Matic ziehen. Geht zum Generator und wartet, bis die Ratten genügend Minen legen, so daß der Generator explodiert.

Schneespiele:
Übernehmt den Pinguin und geht bis zur Kante der Ebene. Knipst aus erhöhter Position den Husky aus und springt mit ihm zum Ventilator. Legt den Schalter um und laßt Euch vom Ventilator nach oben tragen. Schaltet den Computer ein und betätigt auch den zweiten Schalter. Das Licht geht aus, Ihr findet eine leuchtende Plattform. Diese bringt Euch zum Souvenir, das ihr mit dem Kaninchen ergattert.

Eiskaltes Köpfchen:
Schaltet einen Hasen aus und klettert mit ihm nach oben. Im zweiten Raum

schnappt Ihr Euch den Helikopterhasen und bombardiert die Walrösser. Sind alle erledigt, bekommt Ihr das Souvenir. Fliegt zurück zum Ausgangspunkt und sammelt die beiden Köpfe ein. Als Wahlroß springt Ihr im zweiten Raum über die Schanze und holt den letzten Kopf.

Pinguingehege:
Mit dem Walroß bugsiert Ihr den Eisklotz zwischen die Rampen, so daß der Pinguin übersetzen kann. Tötet alle Fische, um das Souvenir zu entdecken. Springt über den Eisblock, gleitet die Schlucht nach unten und fahrt mit dem Lift wieder nach oben. Lockt den Husky über die Rampe nach unten – der Eisbär erledigt ihn für Euch. Tötet die Pinguine und legt sie auf die Schalter rund um die Statue. Übernehmt den Schlittenhund, ehe Ihr hinter der Brücke die Taube erlegt.

Pinball Blizzard:
Schaltet alle Pinguine aus und wechselt zum König. Fliegt die Plattformen ab und sammelt die Noten ein. Im Inneren des Eisbergs spielt Ihr eine Partie Senso. Habt Ihr die Melodie richtig nachgespielt, aktiviert sich der Teleporter. Die Pinguin-Babys singen Euch ein Lied vor. Klimpert diese Melodie nach, dann erhaltet Ihr das Souvenir.

Hopper Chopper:
Klettert auf den Berg und gleitet hinunter zum Königspinguin. Fliegt in die Grotte und aktiviert die automatischen Waffen. Mit einem Heli-Hasen könnt Ihr sie zerstören und die Huskys erledigen. Legt den Schalter um und tötet alle Hasen, um das Souvenir zu bekommen.

Ganz schön fischig:
Befreit alle vier Fische aus ihrem Käfig. Taucht weiter nach unten und legt den Schalter um, der den Wasserpegel senkt. Mit einem zweiten Schalter aktiviert Ihr eine schwimmende Mine. Lenkt sie auf das Walroß, bis es den Geist aufgibt. Übernehmt das Walroß und watschelt den Berg nach oben. Tötet den Eisbären und öffnet die Türen zum Teleporter. Verwandelt Euch in einen Fisch, damit Ihr den Wasserspiegel wieder anheben könnt.

Dschungelfieber:
Fahrt die Rampe nach oben und übernehmt einen Elefanten. Rollt die Felsen auf die Krater im Tal, um das Souvenir zu ergattern. Wechselt zurück zur Schildkröte und tötet die Hyänen. Mit ihr springt Ihr auf den Schalter im glühenden Krater. Wechselt zur Schildkröte, erledigt die Fische, schwimmt zu einem Schalter, der die Türe zum Teleporter öffnet.

Buschtrommel:
Schnappt Euch das Nilpferd und watet durch das Wasser. Drückt den Schalter und wechselt zur Hyäne. Benutzt die Baumstämme und den Elefanten, um nach oben zur Höhle zu springen. Durchquert die Grotte und legt den Schalter um. Der Regen zeigt Euch die unsichtbare Brücke, folgt Ihr bis zum Papagei. Erledigt den Vogel und fliegt nach oben.

Sumpf des ewigen Gestanks:
Tastet Euch durch den Sumpf, bis Ihr zur Insel mit der Hyäne gelangt. Schaltet die Hyäne aus und sucht die Gorillas. Übernehmt einen und klettert an den Lianen nach oben. Von dort schwingt Ihr Euch mit der magischen Liane zum Teleporter.

Gewicht ist Trumpf:
Übernehmt den Gorilla und werft die Steine durch die roten Ringe, um das Souvenir zu bekommen. Schnappt Euch die Metallblöcke und legt ihn auf die Stahlplatten. Klettert an den Lianen zum Schalter, der die Steine anhebt. Holt den Metallblock vom Baumstumpf und springt über die Steine zurück – mit dem Block kommt Ihr zum Piranha-Becken. Laßt das Wasser ab, um den Fisch zu töten. Anschießend flutet Ihr das Becken. Wechselt zum Piranha, springt über die Türe und betätigt den Schalter. Als Gorilla beseitigt Ihr den Papagei, mit dem Ihr vor dem Ausgang zum Elefanten wechselt.



Zahnarzt: Zieht dem Urviech die Zähne, und Ihr werdet mit dem Souvenir belohnt.



Rollt die drei Felsbrocken in die Kuhlen, um ein Extra zu bekommen

Dschungelsprünge:
In der kleinen Höhle schnappt Ihr Euch einen Schlüssel und erledigt das Chamäleon. In der Grotte beseitigt Ihr die Hyänen-Biker mit der Chamäleon-Tarnung. Springt über Schanzen und Rampen bis zu den Gorillas. Erledigt die Affen und schnappt Euch einen. Klettert zur Hängebrücke und schwingt zum Baum – dort befindet sich der zweite Schlüssel. Laßt Euch fallen und schwingt zum nächsten Ast, wo Ihr den dritten Schlüssel einsackt. Wenn Ihr durch alle Ringe gesprungen seid, bekommt Ihr das Souvenir.

Spaß an der Sonne:
Erledigt das Kamel und schiebt mit ihm den roten Block näher an die Metallwand. Wechselt zum Wüstenfuchs, um auf die höhere Ebene zu gelangen. Geht durch die Türen, bringt alle Wüstenfüchse um (Souvenir) und aktiviert den Schalter. Springt auf des Gegengewicht der Pumpe und betätigt so den blauen Schalter oben. Hüpft über die brennenden Plattformen und holt Euch den Geier, ehe Ihr alle Ventile öffnet.

Heißer Hintern:
Erlegt die Füchse und den Geier. Als Geier packt Ihr einen Wüstenfuchs samt Kamel und zerrt sie in den nächsten Raum. Das Kamel erledigt die Skorpione und Lautsprecher. Wechselt zum Skorpion und betätigt in den Gängen den Schalter. Danach benutzt Ihr den Geier, um die Silberskorpione in den Whirlpool zu werfen. Dafür bekommt Ihr das Souvenir. Tragt das Kamel zum letzten Lautsprecher und dann den Wüstenfuchs zum Schalter am Boden. Hier laßt Ihr den Geier liegen. Mit dem Fuchs springt Ihr zum Teleporter – achtet darauf, daß auf den Blöcken nur Kreuze sind.

Stachel am Schwanz:
Tötet alle Skorpione, um das Souvenir zu bekommen. Folgt dem Weg am Rand entlang. Springt über die Säulen zu den Känguruhs und schaltet sie aus. Als Känguruh springt Ihr zu den Geiern und wechselt. Fliegt zum toten Fuchs und bringt ihn zum Teleporter. Übernehmt den Fuchs und springt in den Teleporter.

Ramsch Park:
Erledigt das Känguruh. Für das Souvenir boxt Ihr dem Totenkopf die Zähne aus. Springt auf den Rippen-Knochen gegen den Wind bis zu den Geiern. Übernehmt einen und fliegt zum Ausgang.

Wirbelwind Tour:
Mit dem Kamel geht's durch die Wirbelwinde nach links zur Rampe. Töten den Skorpion. Benutzt den Wirbelwind bei der Brücke, um nach oben zu gelangen. Beseitigt beim Aufstieg alle Skorpione. Übernehmt einen Wüstenfuchs und springt über die Kisten im Wasser. Holt Euch das Känguruh und klettert den Berg nach oben. Fangt einen Geier, mit dem Ihr zum Teleporter fliegt.

Treibsand:
Mit den Wirbelwinden aus dem Zelt schaufelt Ihr den Sand durch die Wüste und verschiebt die Säulen. Holt Euch ein Känguruh und geht zurück. Wechselt zum Fuchs und krabbelt durch die Öffnung. Erledigt den Geier und packt mit ihm den Fuchs. Bringt ihn zum Teleporter und tretet auf die kleine Windhosen.

Nach jedem abgeschlossenen Szenario erwartet Euch ein Bonuslevel. In einem Boxkampf tretet Ihr mit einem Känguruh gegen die anderen Roboter an, oder Ihr düst mit einem Fliegerhund durch Ringe und bombardiert die Gegner. Sind alle Level gelöst, erwartet Euch ein Finale, in dem Ihr den zusammengebastelten Evo steuert.



SPYRO THE DRAGON

SO FINDET IHR DIE 80 DRACHEN

PS Spyros Streifzüge durch das Drachenland führen ihn in sechs große Reiche. MAN!AC verrät, wo Ihr die 80 gefangenen Drachen findet, mit denen Ihr den ersten Abspann erreicht. *us*

ARTISANS

Zuhause: Direkt vor Euch findet Ihr **Nestor**. Springt linker Hand von der Plattform und rennt zu den Wasserfällen, wo **Delbin** gefangen ist. Befreit ihn und sucht hinter dem Irrgarten und dem folgenden Tor eine Lücke in der Wand, hinter der sich eine Nische mit **Argus** verbirgt. Haltet Euch weiter rechts und durchquert das nächste Tor, am Ende trefft Ihr auf **Tomas**.

Stone Hill: Springt in den Brunnenschacht direkt vor Euch, um **Gavin** zu finden. **Lindar** verbirgt sich in der Schatzkammer gleich links daneben. Im nächsten Durchgang trefft Ihr auf **Astor** und findet den Ausgang – geht aber noch nicht hindurch. Statt dessen lauft Ihr zurück und benutzt das Tor auf der linken Seite. Hier betretet Ihr den kleinen Turm, auf dessen Spitze bereits **Gildas** auf Euch wartet.

Dark Hollow: Springt die drei Plattformen direkt vor Euch hinauf und fliegt links zum großen Gnorc mit der Keule. Dort findet Ihr **Alban**. Danach haltet Ihr Euch leicht links und lauft in den hinabführenden Weg, bis Ihr die Schloßgänge erreicht. Erledigt die beiden Gnorcs von hinten und betretet die unterirdische Kammer mit **Oswin**. Verlaßt das Schloß wieder und steigt die Stufen rechts hinauf. Hinter einer Grube seht Ihr den Ausgang und den letzten Drachen **Darius**.

Town Square: Steigt die Stufen rechts hinauf und befreit **Nils**. Gleitet nun über die Lücke und erledigt die Bullen, bevor Ihr die nächsten Stufen erklimmt und wieder hinabfliegt. Hinter dem Wassergraben findet Ihr **Devlin**. Danach klettert Ihr den Aufgang rechts hinauf, am Ende des Platzes versteckt sich **Alvar** hinter dem Brunnen. Betretet noch nicht den Ausgang, sondern kehrt zu den Stufen zurück. Springt dort hoch und gleitet nach rechts um die Biegung. Folgt dem Weg über die Anhöhen und springt über die beiden Abgründe, bis Ihr **Thor** erreicht.

Toasty: Hier schlagt Ihr Euch einfach an den Schäferhunden und Hirten vorbei, bis Ihr kurz vor dem Kampf mit einem Zwischenboss auf den versteinerten **Devon** trefft.

PEACE KEEPERS

Zuhause: **Titan** findet Ihr gleich am Eingang der Festung. **Magnus** seht Ihr am anderen Ende des Tals hinter den Zelten der Gnorc-Soldaten. Um **Gunnar** zu erreichen, schießt Ihr mit einer Kanone den markierten Felsen im Zentrum der Ebene ab. Über die nun freie Plattform springt Ihr auf die andere Seite des Abgrunds und lauft geradeaus.

Dry Canyon: Auf dem Weg nach vorne seht Ihr rechts **Conan**. Springt danach über den Fluß und haltet Euch rechts, am Ende eines Aufgangs findet Ihr **Boris** auf einem Absatz. Lauft den Weg entlang und gleitet zum Durchgang schräg links von Euch. Von hier aus fliegt Ihr dann erneut nach links um den Fels, bis Ihr einen Landeplatz findet – dort wartet **Maximos**. Kehrt zurück zum Anfang und klettert diesmal die kleinen Absätze beim Fluß hinauf. Springt auf das Fort dahinter und lauft durch den Gang nach unten – ganz am Ende findet Ihr **Ivor**.

Cliff Town: **Halvor** entdeckt Ihr links hinter der Brücke, **Enzo** am Ende des Aufstiegs bei den kochenden Gnorcfrauen. Von dort gleitet Ihr nach links über den Fluß. Lauft auf der Wüstenebene am Turm vorbei nach hinten, bis Ihr auf einem Felsvorsprung **Marco** erblickt.

Ice Cavern: Folgt dem Weg nach links. In einer Nische seht Ihr **Ulric**.


Leicht zu übersehen ist der versteckte Gang in der "Ice Cavern": Ihr erreicht ihn nur über die Burgzinnen.

Weiter geht es durch ein Tor und in ein Gebäude, in dem sich **Todor** aufhält. Sobald Ihr ihn befreit habt, springt Ihr über die Plattformen im Raum hoch und lauft auf einen Absatz mit einer verkettenten Kiste. Seht über den Rand und gleitet zu der kleinen Plattform nach unten. Folgt dem schmalen Weg bis zu einem Tor links. Wenn Ihr es durchschreitet seht Ihr gleich darauf **Andor**. Geht zurück und lauft weiter den Pfad entlang über eine kleine Brücke. Springt die Zinnen hinauf, um einen versteckten Gang zu finden. Ganz am Ende dieses Weges findet Ihr **Ragnar**. Laßt Euch über den spitze Kante hinter ihn fallen und geht durch das Tor nach rechts. Hier wartet auch schon **Asher**.

Doctor Shemp: Lauft den Weg entlang bis zum magischen Aufwind, der Euch zu einem Tor transportiert. Geht hindurch und befreit **Trondo**, bevor Euch der Zwischenboss erwartet.

MAGIC CRAFTERS

Zuhause: **Cosmos** findet Ihr nach der ersten Abzweigung im Schloß. Steigt danach links hinauf und lauft zum Anfang des Turbostreifens – dort steht die Statue von **Zantor**. Folgt danach dem Weg des Turbos, bis Ihr auf **Boldar** stoßt.


Da unten glitzert doch was... In der unscheinbaren Höhle steckt der letzte Drache der "Alpine Ridge".

Alpine Ridge: Folgt dem Weg und springt die beweglichen Stufen hinauf, hinter dem folgenden Tor findet Ihr **Zane**. Lauft weiter geradeaus und wartet die geeigneten Zeitpunkte ab, um die Magier zu erledigen. Nach dem zweiten trefft Ihr auf **Eldrid**. Kämpft Euch den Aufsteig hinauf, ohne von einer Wache in den Abgrund geschoben zu werden. Am Gipfel befreit Ihr **Zander**, danach geht Ihr am Ausgang vorbei auf den rechten Absatz und gleitet hinab in die Felsenkammer, in der sich **Kelvin** verbirgt.

High Caves: Rennt den linken Aufstieg hinauf und erledigt die Magier, am Gipfel findet Ihr **Cyrus**. Springt danach über die beiden beweglichen Plattformen und durch das Fenster des folgenden Raums. Überquert den Abgrund und geht in die Höhle, wo sich **Cedric** versteckt. Verlaßt sie durch den anderen Ausgang und springt auf die gegenüberliegende Seite, um **Ajax** zu befreien.

Wizard Peak: Lauft durch das Schloß und über die kleine Brücke. In der Kammer links findet Ihr **Jarvis**. Folgt danach den Turbostreifen bis zum tiefsten Punkt, im Tal rechts seht Ihr **Hexus**. Rennt nun die schmalen Wege links den Berg hinauf, oben angekommen trefft Ihr auch schon auf **Lucas**, der Euch den Zugang zum versteckten Level in der Artisan-Welt verrät. Hier solltet Ihr später mal vorbeischauen.

Blowhard: Lauft den Weg entlang, bis Ihr auf Blowhard trefft. Flammt ihn einmal an, um ein Tor in der Felswand zu öffnen. Durchquert den Raum und geht in die Nische rechts, um **Altair** zu befreien, bevor Ihr auf der anderen Route zum Endkampf schreitet.



Die Statue lockt, doch der Weg ist versperrt: Die betäubten Zwerge halten die Passage nur kurz offen.

BEAST MAKERS

Zuhause: Rennt nach rechts über die elektrisch geladenen Felder, und Ihr trefft direkt auf **Bruno**. Springt danach über die schwimmenden Baumstämme links nach hinten, bis Ihr neben einem Level-Zugang **Cleetus** findet.
Terrace Village: Steigt die Treppe hinauf und rennt geradeaus. Durchquert das Gebäude und betretet gleich das nächste, an dessen Ende findet Ihr **Claude**. Folgt danach dem Verlauf der elektrischen Felder, nach dem letzten steht die Statue von **Cyprin**.
Misty Bog: Schlagt Euch über die Plätze mit den bissigen Pflanzen und Fröschen, bis Ihr **Rosco** erreicht habt. Springt von hier aus auf den überdachten Weg dahinter und von dort nach links zu der Insel voller Frösche. Steigt den Aufgang im Inneren des dortigen Gebäudes hoch, und Ihr findet **Damon**. Kehrt nun wieder zum Weg vorher zurück und springt in den Baumstamm, der von einer Elfe markiert wird. Wenn Ihr den Raum darunter verlaßt, befreit Ihr **Zeke**. Folgt dem Pfad und biegt am Ende nach rechts ab. Neben dem Ausgang wartet **Bubba** auf Euch.
Tree Tops: Hier kommt Ihr an die schwierigste Stelle von „Spyro the Dragon": Gleich zu Beginn seht Ihr eine kurze Sequenz mit einem grünen Dieb. Diesem müßt Ihr mit Eurem Turbolauf folgen – nur wenn Ihr ihm nahe genug auf den Fersen bleibt, findet Ihr den richtigen Weg über die Rampen. Beim letzten Sprung müßt Ihr zudem am Scheitelpunkt auf Gleitflug umstellen, sonst verfehlt Ihr die Plattform, auf der sich **Jed** befindet. Auf dem Weg dorthin seht Ihr vor dem ersten Turbostreifen **Lyle** stehen – sammelt ihn erst nachher ein, sonst entwischt Euch der Dieb. Springt danach in den magischen Transport, um zu Lyle zurückzukehren. Den dritten Drachen in diesem Level findet Ihr nur, wenn Ihr von Beginn an nicht dem Dieb folgt, sondern geradeaus lauft. Springt über den Abgrund und klettert die Stufen hinauf, dann landet Ihr bei **Isaak**.



Haltet den Dieb: Die Jagd nach diesem grünen Fiesling führt Euch auf die schwerste Etappe in "Spyro the Dragon".

Metalhead: Kämpft Euch über die Brücken und Aufsteige bis zum entlegenen Ende des Gebiets. Dort findet Ihr links einen Abgang zum Lager von Metalhead, in dessen Eingang **Sadiki** steht.

DREAM WEAVERS

Zuhause: Geht zum Ende der ersten Plattform und gleitet nach links. Durchquert das Gebäude und springt über den Fluß, dort findet Ihr **Mazi**. Nehmt danach die magischen Transporter, bis Ihr vor dem riesigen Schloß steht. Haltet Euch links und springt über die schwebenden Plattformen, bis Ihr zu weiteren magischen Transportern kommt. Diese bringen Euch auf eine Plattform mit **Zikomo**. Kehrt zum Eingang des Schlosses zurück und lauft durch den rechten Bogen, gleich darauf stoßt Ihr auf **Lateef.**
Dark Passage: Lauft die Passage entlang, bis Ihr zu einem magischen Transporter kommt – dieser trägt Euch zu **Kasiya** hinauf, ein kurzes Stück dahinter trefft Ihr auf **Azizi**. Dreht Euch nach links und Ihr seht etwas tiefer einen grünen Gang. Gleitet dort hinein. Lauft bis zum Ende und fliegt erneut zu einem tieferen Weg. Folgt diesem bis zu einem magischen Transporter. Benutzt ihn, und Ihr findet **Apara**. Geht den Gang entlang und steigt die Treppen hinauf, bis Ihr einen Felsvorsprung erreicht, auf dem **Obasi** wartet. Dahinter lauft Ihr durch eine weitere Passage. Sie führt Euch beinahe direkt zum Ausgang – unterwegs müßt Ihr aber noch **Bakari** aufsammeln.
Lofty Castle: Folgt dem Weg und befreit drei Elfen, die Euch über einen Abgrund tragen, an dessen Ende **Mudada** wartet. Springt geradeaus über die folgenden Plattformen, bis Ihr **Baruti** findet. Von hier aus nehmt Ihr den linken Magietransporter und fliegt zur rechten Seite des Schlosses. Dort betretet Ihr den Turm und befreit eine Elfe. Danach benutzt Ihr einen weiteren Transporter und laßt Euch nach oben bringen. Von hier schwebt Ihr durch den Gang und befreit dabei zwei Elfen, die Euch unmittelbar in ein Versteck transportieren, in dem die Statue von **Useni** steht.
Haunted Towers: Lauft geradeaus und schlagt die Türen ein, bis Ihr zur Fee kommt. Bei Ihr holt Ihr Euch einen Kuß ab und flammt damit die erste Tür links frei. Nur so erreicht Ihr den magischen Transporter zur nächsten Plattform. Dort angekommen, rennt Ihr an den Rüstungen vorbei über eine kleine Brücke zu **Kosoko**. Lauft zum kleinen Schloß im Hintergrund für einen weiteren Feenkuß. Dreht um und zerflammt eine Stahltüre. Jetzt beschleunigt Ihr auf dem Turbostreifen, um die nächsten beiden Türen zu zertrümmern. Sucht im folgenden Gang den Raum mit der Fee und zerstört dann die hinterste Tür für die Statue von **Lutalo**. Um den letzten Drachen zu bekommen, müßt Ihr wieder genau steuern: Geht zum Turbostreifen zurück, gebt Vollgas und lauft zum Gang. Dort nehmt Ihr die zweite Türe rechts hinaus ins Freie, springt nach links über den Abgrund und dann über die Rampe, über die Ihr vorher schonmal hinaufgelaufen seid. So kommt Ihr auf einen normalerweise unerreichbaren Vorsprung, von dem aus Euch ein magischer Lift zu **Copano** bringt.
Jaques: Um auf die höheren Ebenen zu kommen, müßt Ihr die Zwerge anflammen. Diese verwandeln sich kurzzeitig in Uhren und heben Podeste an, über die Ihr jetzt springen könnt. Geht bei der Abzweigung zuerst nach rechts und flammt den erstem Zwerg an. Dreht Euch schnell um, damit Ihr den Zwerg hinter Euch attackieren könnt. Nur so kommt Ihr in den versteckten Gang mit **Unika** links, der sonst von einer Drehsäule verstellt ist. Geht danach zurück und nun bei der Abzweigung nach rechts, bis Ihr zu einem Tor in der Wand kommt. Durchquert dieses und befreit **Revilo**, bevor Ihr zum Endkampf schreitet.

GNASTY'S WORLD

Gnorc Gnexus: Hier braucht Ihr nicht lange suchen – die Drachenstatuen stehen direkt vor Euch. Die erste (**Delbin**) könnt Ihr sofort knacken, die zweite (**Magnus**) bekommt Ihr erst, wenn Ihr Gnasty Gnorc besiegt habt.
Gnorc Cove: Schleicht durch die verschachtelten Wege der Docks und laßt Euch nicht von geworfenen Fässern treffen. Kurz nach Beginn findet Ihr große Kistenstapeln, auf die Ihr hinaufklettert, oben findet Ihr **Lateef**. Steigt danach in den Schiffsrumpf und folgt dem durch die TNT-Fässer markierten Weg. Von hier aus durchquert Ihr ein weiteres Schiff und rammt drei kleine Gnorcs von ihren Fässern. Biegt danach links ab, und Ihr kommt zu **Tomas**.
Twilight Harbor: Folgt einfach dem Weg und weicht den Schüssen der Gnorcs aus, bis Ihr **Cosmos** findet. Nach der Hängebrücke seht Ihr einen Turbostreifen, links davor steht mit **Cleetus** der letzte Drache, den Ihr findet, bevor es im nächsten Level zum großen Showdown mit Gnasty Gnorc selbst kommt.



Habt Ihr

Gnasty besiegt und nach der Schlußsequenz mit Magnus den 80. Drachen befreit, erzählt Euch dieser von der geheimen Schatzkammer. Sind dort und im Rest der Drachenwelt alle 14.000 Juwelen gefunden, kommt Ihr in den Genuß einer sehenswerten zweiten Schlußsequenz.





MAN!AC vor fünf Jahren

Das Debüt der CD-Konsolen: MAN!AC nimmt sich Ende '93 das brandneue 3DO zur Brust und präsentiert neben harten Hardware-Fakten auch jede Menge Infos zum Rennspiel-Hit "Crash'n' Burn". Blaue Flecken holt sich Prügelspiel-Guru Andreas mit der "Super Street Fighter 2"-Platine, Martin dagegen führt sich nervenschonendere Interactive-Titel zu Gemüt: Auf dem CD-I untersucht er die Vorzüge von "Voyeur" und "Joy of Sex". Nebenbei findet MAN!AC sogar noch Zeit, eine allumfassende Mega-Drive-Spieleliste zu verfassen: Über 200 Module werden fein säuberlich aufgeführt und mit einer Kurzwertung versehen. Insgeheim fiebert man in Mering jedoch schon der Veröffentlichung der Wunderkonsole "Jaguar" von Atari entgegen...

Brian Baglow (Propaganda-Chef von DMA-Design)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. GTA (DMA Design, 1998)
"Das sage ich jetzt nicht, weil es ein DMA-Spiel ist. Mich begeistert vor allem die grenzenlose Freiheit, die mir das Spiel läßt. Du kannst einfach alles machen und überall hinfahren, diese Flexibilität gibt mir kein anderes Spiel."

2. Defender (Williams, 1981)
"Defender ist einfach das beste Shoot'em-Up, das jemals erschienen ist. Es ist simpel, superschnell und dennoch eine echte Herausforderung. Trotz der schlichten Grafik ziehe ich das Spiel jedem modernen Shooter vor."

3. Tetris Attack (Nintendo, 1996)
"Es ist das beste Konsolen-Multiplayer-Spiel aller Zeiten. Du kannst deine Schadenfreude so richtig ausleben – es gibt nichts Schöneres, als den Mitspielern einen abgebauten Viererblock vor die Nase zu setzen."

erscheint am 2. Dezember

Naht das Ende der Import-Welt? Finden sich ahnungslose Japan-Fans plötzlich vor dem Kadi wieder? In einem umfassenden **Import-Report** klärt MAN!AC, was legal ist und auf welche Grundlagen sich die Aktionen von Sony und Konami gegen Händler stützen. An der Test-Front geht's kurz vor Weihnachten besonders heiß her: Wir steuern durch's All und prüfen die **Asteroids**-Neuauflage für die Playstation, gehen mit **Crash Bandicoot 3** auf Zeitreise, prügeln uns mit Konami's **Kensei** (Bilder links) und donnern bei **C3 Racing** quer über den Globus. Nintendo-Fans freuen sich auf den Test des deutschstämmigen "Star Wars"-Epos **Rogue Squadron** (oben) und **NHL Breakaway Hockey '99** von Acclaim.





JAPAN TOP10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

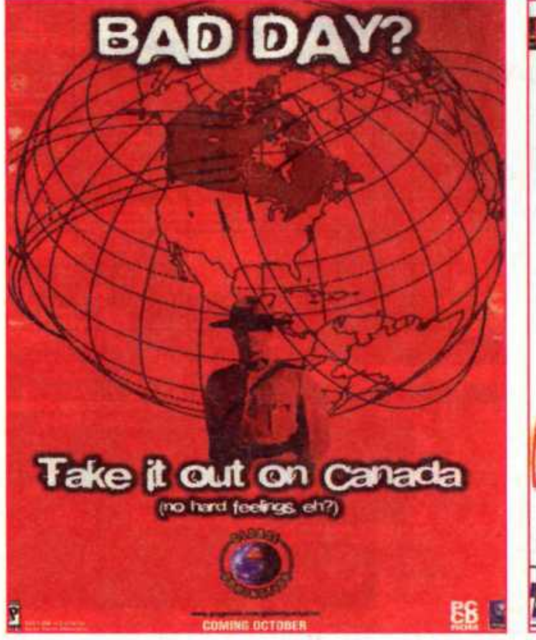
Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	PS	Metal Gear Solid Konami	Action-Adventure März 1999
2	SA	Slayers 2 n.b.	Rollenspiel nicht geplant
3	PS	SD Gundam Generation Capcom	Beat'em-Up nicht geplant
4	PS	Powerful Pro 98 Konami	Sport (Baseball) nicht geplant
5	PS	Star Ocean Second Enix	Rollenspiel nicht geplant
6	PS	XI Sony	Denkspiel 1999
7	PS	n.b. Pak-In	Rollenspiel nicht geplant
8	PS	indiziertes Spiel Capcom	Action-Adventure erschienen
9	N64	Pokemon Stadium Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
10	PS	Gunbarl Namco	Shoot'em-Up 1999

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.



Werbebotschaften, die uns auffielen

Mit plakativer Gewalt preist Psygnosis sein Nuklear-Experiment "Global Domination" an: Kanada wird aus einer Laune heraus "plattgemacht". Wie sinnlich-sensibel dagegen die japanische Adventure-Offerte von Technosoft (rechts) anmutet...






TOCA
VOLVO
NISSAN
TOURING CAR
championship
BLECH
AUF DER PISTE
PLATINUM
FÜR DIE KISTE
ERSTER PLATINUM - TITEL MIT VOLLER
UNTERSTÜTZUNG DES
DUAL SHOCK TM
49,95 DM
AB 4. SEPT
9/10
FUN GENERATION
91%
PLAYSTATION PLUS
9/10
PLAY PLAYSTATION
TOCA
Codemasters
www.codemasters.com
PlayStation®
PLATINUM